DVD-9GB

JOC FULL: Tom Clancy's SPLINTER CELL™

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

● Martie 2009 14,99 LEI

Extinde-ți Cunoștințele
Adună puncte
250 puncte
Primești reviste

Detalii la pagina 2

CELE MAI ASTEPTATE JOCURI DIN 2009

pagina 16









REVIEW FALLOUT 3: OPERATION ANCHORAGE ▸ THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST ▸ MIRROR'S EDGE PC ▸ TRAINZ SIMULATOR 2009 ▸ EVE ONLINE: QUANTUM RISE ▸ X-BLADES ▸ VALKYRIA CHRONICLES ▸ SMACKDOWN VS. RAW 2009 ▸ DISASTER: DAY OF CRYSIS **PREVIEW** RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA ▸ RED FACTION: GUERILLA **SPECIAL** CITADELS ▸ RECESIUNEA ÎN GAMING ▸ **INDIE** CORTEX COMMAND **RETRO** LOST VIKINGS **ONLINE** VOYAGE CENTURY

03
6 421887 200965

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@3dmc.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@3dmc.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@3dmc.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol, Mihai Mandache

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona_popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@3dmc.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@3dmc.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@3dmc.ro)

Contabilitate:
Emanuela Negură
(contabilitate@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@3dmc.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

Criza şi jocurile

Mai devreme sau mai târziu, trebuia să analizăm puţin situaţia industriei de jocuri în contextul crizei mondiale, iar dacă a fost sau nu mâna unor băieţi deştepţi, ne interesează prea puţin în cazul de faţă. Ne interesează însă în ce mod va afecta criza distribuitorii, producătorii de jocuri şi, bineînţeles jucătorii. Adică pe noi şi pe voi. Ceea ce ştim deja este că o mare parte dintre companiile mari din domeniu au tăiat şi spânzurat prin bugetele diverselor compartimente de frica pierderilor, iar în unele cazuri s-a lăsat cu concedieri masive şi chiar cu închiderea definitivă a unor studiouri. De fapt, din prima clipă în care s-a auzit cuvântul „criză", s-au scăpat în pantaloni. Oare vor mai cumpăra ceva jucătorii?

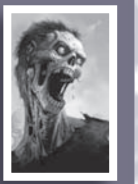
Surprinzător, răspunsul a fost da. De exemplu, în Statele Unite recesiunea abia dacă se simte în industria jocurilor video, vânzările din luna trecută indicând o creştere de 13 procente. Per total, acestea s-au ridicat la valoarea de 1,3 miliarde dolari, cu o sută de milioane de dolari mai mult decât în aceeaşi perioadă a anului trecut. Şi de ce nu? Oamenii încă mai au nevoie de jocuri care să-i distreze. Doar pentru că Billy nu îşi mai permite un weekend la munte în fiecare lună, nu înseamnă că se va opri din cumpărat jocuri. În primul rând, iese mult mai ieftin şi evită plictiseala care s-ar instala în lipsa altor activităţi, acum mai scumpe. Poate că i-au tăiat şi din salariu...

În cazul nostru, sunt sigur că situaţia va fi una similară. Nu m-ar mira deloc, având în vedere că suntem şi o naţie mai bleagă din fire. În plus, o mare parte dintre jocurile de pe piaţă nu mai sunt scumpe, iar dacă ar fi, Gigel Bucureşteanul se va gândi de două ori înainte să spargă o mie de lei la munte. Că doar e criz, nu-i aşa? Mai adaugă o nevastă, poate o prietenă, şi suma sare. Drept urmare, jocurile vor fi la mare căutare, în condiţiile în care mijloacele cu care îţi poţi umple lejer timpul liber, alungând plictiseala şi tembelizorul, sunt la îndemână. Cardul la fel, iar netul ieftin. Nu mai rămâne decât să alegi jocul. Dar să nu uităm niciodată că ce e prea mult strică. Prea multe chipsuri, fante şi bezele îngurgitate de-a lungul raidurilor pot să vă îmbonăvească. Şi să vă îngraşe, iar eu nu prea vă văd făcând jogging. So don't be a cow-pig.

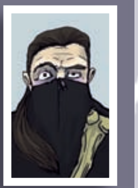
■ **KiMO**



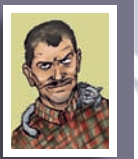
CUPRINS













Saints Row 2

Chiar dacă Saints Row s-a lansat ca o simplă clonă GTA, numeroasele diferenţe de concept şi abordarea specifică a lumii sandbox a făcut să-i crească propriile picioare, iar pe umerii lui, Volition au construit ce-a de-a doua parte din serie.



Prietenii RPG-iştilor, cei de la Spellbound, s-au gândit că după semi-dezamăgirea numită Gothic 3 şi după dezastrul Forsaken Gods, niscaiva speranţă mai poate exista şi stă bine în mâinile lor. Să-i credem?

ARCANIA: A GOTHIC TALE



Assault on Dark Athena va veni ca un 2 în 1 şi îi va oferi jucătorului posibilitatea de a rejuca Escape From Butcher's Bay sau de a sări direct în noua campanie care preia povestea exact de unde a lăsat-o primul joc.

RIDDICK: Assault on Dark Athena

Anul este 1981. Meteorologul Alexander Nesterov, aflat într-o staţiune ştiinţifică de pe Cercul Polar de Nord, este trimis de către autorităţile sovietice pentru a investiga ultimele ore ale unui vechi spărgător de gheaţă nuclear, numit North Wind, prins în calota polară. Oare ce-a găsit acolo?

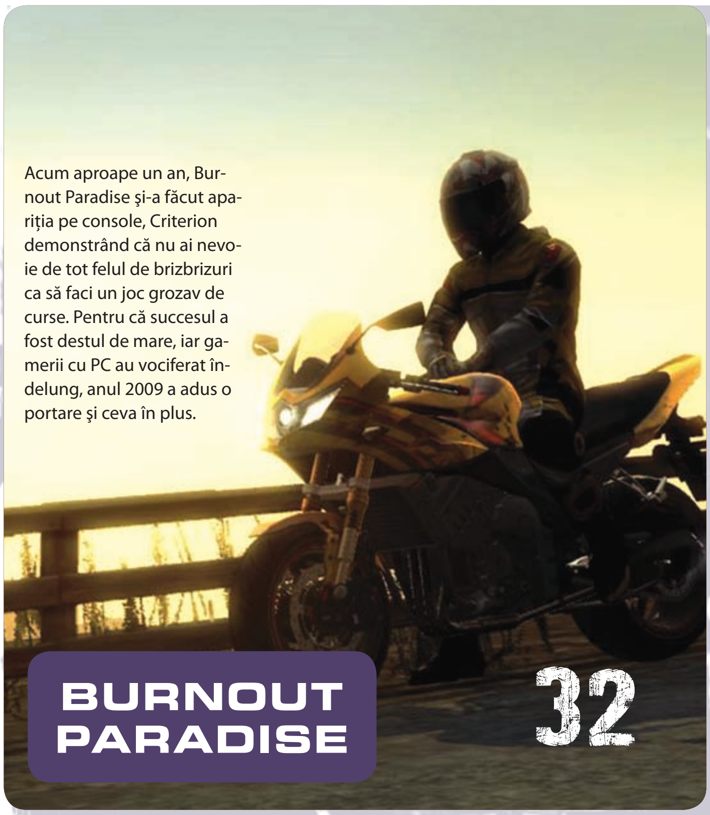
Cryostasis





MIRROR'S EDGE PC

Imaginaţi-vă o stradă pe care trec grăbite fiinţe umane, cu mintea adâncită în probleme şi griji... claxoane, înjurături, sonerii, panouri publicitare, clădiri corporate, Coffee2Go, fast food-uri, educatoarea târând un cârd de plozi pe care se speteşte să-i educe în moduri „acceptabile social"...



Acum aproape un an, Burnout Paradise şi-a făcut apariţia pe console, Criterion demonstrând că nu ai nevoie de tot felul de brizbrizuri ca să faci un joc grozav de curse. Pentru că succesul a fost destul de mare, iar gamerii cu PC au vociferat îndelung, anul 2009 a adus o portare şi ceva în plus.



CUPRINS DVD

Demo

Burnout Paradise: The Ultimate Box / Defense Grid: The Awakening / Grand Ages: Rome / Kivi's Underworld / Puzzle Quest: Galactrix / Volvir

MODs

Back to the Future: Hill Valley (GTA: Vice City) / Back to the Future: Hill Valley SFX patch (GTA: Vice City) / Call of Duty: World at War Mod Tools 1.1 / The Haunted 1.01 (Unreal Tournament 3) / The Haunted 1.01-1.02 patch (Unreal Tournament 3)

Media
Filme

ARMA 2 / Batman: Arkham Asylum / Battlefield 1943 / Blood Bowl / CellFactor: Psychokinetic Wars / Deadly Creatures / F.E.A.R. 2 F.E.A.R. / Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned / Halo Wars / HAWX / Indiana Jones and the The Staff of Kings / Killzone 2 / Mini Ninjas / Resident Evil 5 / Red Alert 3: Uprising / The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / Tekken 6 / The Sims 3 / Tomb Raider Underworld: Beneath the Ashes / UFC 2009 / Wanted: Weapons of Fate

Imagini

Arcania: A Gothic Tale / Red Dead Redemption / Red Faction: Guerilla / The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena / The Godfather 2 / UFC 2009

Wallpaper

Afro Samurai / G.I. Joe / Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir / Space Invaders Get Even

Screensaver

F.E.A.R.

Drivere

ATI Catalyst 9.1 Cu Control Center / NVIDIA ForceWare 181.22

Patch

Burnout Paradise v1.0.0.1 / Crysis Warhead Patch 1 / Grand Theft Auto IV v1.0.2.0 / Mirror's Edge v1.01

Antivirus

AVG Free Edition 8.0 Build 233a1424 / Trojan Killer 1.4.0.2

Freeware

7-Zip 4.65 / Ad-Aware Anniversary Edition 8.0.0 / BurnAware Free 2.2.9 Beta / K-Lite Codec Pack Full 4.5.9 Beta / NVIDIA BIOS Editor (NiBiTor) 4.8

Shareware

Winamp 5 Full 5.55 Build 2353 Beta

EXTRA

Alien Arena 2008 v7.21 (versiune completă) / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD



BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX

Seria Burnout debutează în sfarşit şi pe PC, odată cu lansarea titlului Burnout Paradise: The Ultimate Box, care aduce curse nebune, bolizi cu „spume" şi tot ceea ce aştepţi de la un joc de curse în care viteza este tot ce contează.



DEFENSE GRID: THE AWAKENING

Hoardele de inamici îţi invadeaza teritoriul. Depinde de tine să-i opreşti, construind turnuri fortificate, amplasate strategic în jurul... bazelor lor.

THE HAUNTED

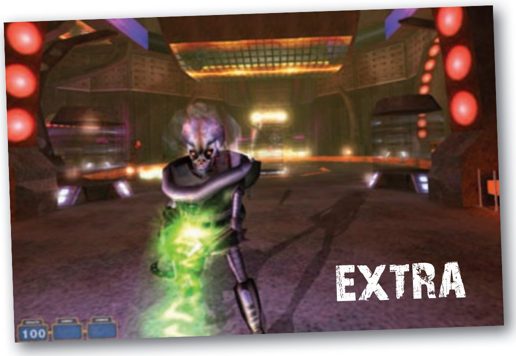
Unreal Tournament 3 îşi primeşte porţia de zombie odată cu apariţia mod-ului The Haunted. Foarte „instructiv" în singleplayer şi demenţial în multiplayer. Mai multe detalii la pagina 76.





BACK TO THE FUTURE: HILL VALLEY

Trilogia cinematografică care a marcat o generaţie, debutează sub formă de mod pentru jocul Grand Theft Auto: Vice City. Iată un DeLorean cu care ne-am dorit dintotdeauna să zburăm, trăind cele mai importante momente din filme. Mai multe detalii la pagina 76.



ALIEN ARENA 2008

Un FPS rapid ce te întâmpină cu o atmosferă SF retro bine-venită. Jocul se laudă cu elemente de gameplay prezente în titluri precum Quake III şi Unreal Tournament, pentru a ne oferi partide explozive de deathmatch. Are şi niscaiva idei originale.

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Când te gândeşti la jocurile pe calculator, imediat îţi răsar în minte imagini din maximum trei sau patru jocuri. Chiar dacă sunt multe cele care ţi-au plăcut, puţine sunt cele care pur şi simplu ies la suprafaţă fără niciun fel de stimul extern. Da, vezi o placă de snowboard, te gândeşti la SSX, vezi un pistol cu capse şi te gândeşti la Call of Juarez şi aşa mai departe. Dar jocurile care îţi răsar pur şi simplu în minte când cineva doar menţionează cuvântul jocuri pe calculator sunt puţine şi aceleaşi peste ani şi ani. Din fericire, avem ocazia luna aceasta să vă oferim unul dintre ele. O capodoperă a genului, Splinter Cell va intra acum în casele voastre, cum nici nu vă aşteptaţi. În stilul Sam Fisher. POW! vă trosneşte cu leuca în moalele capului şi trece în bucătărie, unde îşi face un sendviş şi o pune de o ciocolată caldă. Şi asta doar după ce sfâşii cu degetele bucata aia nenorocită de plastic ce fereşte revista şi DVD-ul ce vine odată cu ea de degetele butucănoase şi totuşi atât de agile ale celor care manevrează revista până să ajungă la tine. Şi ei tot un fel de Sam Fisher, doar că în alt domeniu. Nici nu ştii câţi d-alde Sam Fisher te înconjoară.

De altfel, nici cei din joc nu ştiu că Sam se află tot timpul la doar câţiva centimetri de jugulara lor şi află mult prea târziu pentru a mai putea face ceva. Un agent mai agil ca o pisică, mai puternic ca Schwarzenegger şi mai ascuns ca mult iubitul Garret din seria Thief. Complet opus lui Chuck Norris, Sam Fisher nu a tras în viaţa lui fără amortizor pe armă, dar sunt convins că numărul celor pe care i-a redus la tăcere sunt cu mult mai mulţi decât cei de pe lista lui Rambo. Dar lui Sam nu îi face plăcere să ucidă. Chiar deloc. Dar asta este meseria lui. Putea la fel de bine să fie măcelar şi să taie porci, dar soarta a făcut ca el să fie nevoit să se ascundă prin umbre, să se fofileze prin cotloane şi să ia gâtul oricui îi stă în cale, lui şi progresului.

Un joc pentru cei inteligenţi, Splinter Cell nu este apanajul celor slabi de minte. Adresat celor mai ninja dintre noi, Splinter Cell poate fi abordat doar de cei cărora le funcţionează rotiţele la capacitate maximă şi care îşi pot ţine sub control bătăile inimii în situaţiile cele mai nasoale. Sam Fisher, agentul de top al celor de la NSA, divizia Black Ops, trebuie să facă pe dracu' în patru să îl oprească pe preşedintele Georgiei, Kombayn Nikoladze, care pune la cale numai porcării, printre care epurare etnică în zonă şi detonarea unei bombe nucleare pe teritoriul Statelor Unite. Iar după cum ştim, americanii nu agreează deloc asemenea activităţi subversive şi răspund în cel mai violent mod cu putinţă. Astfel, printre altele, Sam este nevoit să îl asasineze pe preşedintele Georgiei pentru a pune capăt crizei.

Cum va face asta, veţi vedea cu propriii ochi, deoarece acum este momentul să intraţi în pielea lui Sam Fisher şi să deveniţi cea mai letală armă a NSA-ului.

Gen Action
Producător Ubisoft
Procesor PIII 1 GHz
Memorie 256 MB RAM
Accelerare 3D NVIDIA GeForce 2/ ATI Radeon 7500







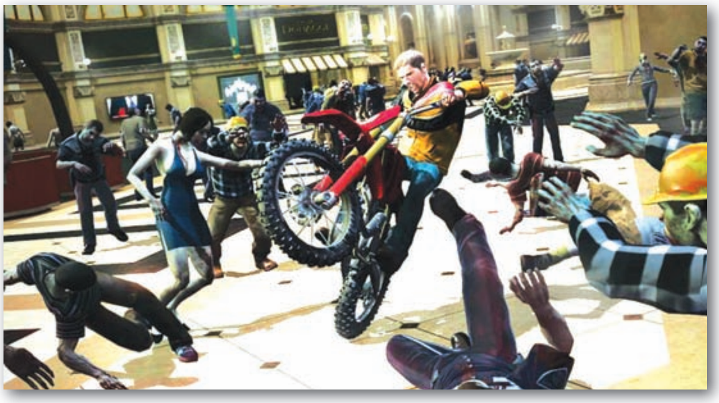


DEAD RISING 2 ANUNȚAT

Capcom anunță că, împreună cu echipa canadiană de producători de la Blue Castle Games, va lansa Dead Rising 2. Jocul va fi un sequel la Dead Rising, action-ul ce a fost lansat exclusiv pentru Xbox 360 în 2006.

Acțiunea din Dead Rising se desfășura în Willamette, un oraș infectat de un virus ce transformă oamenii în mâncători de creiere. Adică zombie, dacă nu v-ați prins. Personajul principal este prins într-un mall și se vede obligat să lupte singur împotriva armatelor de înfometați, armele sale fiind tocmai produsele de pe rafturile și din vitrinele mall-ului. Manechinele, umbrelele, bilele de bowling, drujbele și mașinile de tuns iarba sunt doar câteva exemple.

Dead Rising 2 va continua povestea primului joc, numai că de data aceasta se pare că eroul nostru va lupta împotriva infectaților în Las Vegas. Acțiunea se petrece la o distanță de câțiva ani de la incidentul Willamette, după ce, în ciuda tuturor eforturilor de a fi stopat, virusul a continuat să se plimbe nestingherit, infectând întreg teritoriul Statelor Unite.







TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

Activision a anunțat că are de gând să lanseze un nou joc cu mașinuțe ce se transformă în roboței. Se va numi Transformers: Revenge of the Fallen și este inspirat din filmul cu același nume, ce-și va face apariția pe marile ecrane în iunie. O dată de lansare a jocului nu este cunoscută la acest moment, dar ceva îmi spune ca va fi aceeași cu cea a filmului.

În Transformers: Revenge of the Fallen, misiunile se vor desfășura în locații diferite de pe glob, Cairo și Shanghai fiind două dintre acestea. Jucătorii vor putea alege ce modelul de Transformers dorește mușchiul lor, din cele două tabere, Autobots și Decepticons. Vor putea schimba instant între modul mașină și cel robot în orice moment vor dori.

Jocul va fi lansat pe PC, PS3, Xbox 360, PS2, PSP, Wii și DS. Beenox se va ocupa de varianta pentru PC, Luxoflux de cea pentru PS3 și Xbox 360. Echipa de la Vicarious Visions va fi cea care va realiza versiunea pentru Wii și DS, iar Savage Entertainment își va concentra atenția asupra celei de PSP.

STARDOCK SE EXTINDE

În plină criză, în timp ce alte studiouri își aruncă oamenii pe drumuri, Stardock (Galactic Civilizations, Demigod, Sins of a Solar Empire) a hotărât că a sosit timpul să se extindă puțintel. Astfel, compania cu sediul în Michigan își va deschide un nou studio care va crea 53 de locuri de muncă noi, crescând astfel numărul angajaților la aproximativ 100. Reamintim că, în prezent, Stardock se pregătesc de lansarea lui Demigod și lucrează de zor la strategia Elemental: War of Magic (programat pentru februarie 2010), precum și la un RPG al cărui titlu nu se cunoaște încă. Ce bine e să fii mic când criza îți bate la ușă.

ȚESTOASELE NINJA SE ÎNTORC

Ubisoft anunță că va lansa un nou joc de acțiune din seria Teenage Mutant Ninja Turtles. Acesta va fi primul joc ce nu va fi legat de filmul, serialul de televiziune sau benzile desenate cu același nume. Jocul este dezvoltat de Game Arts, studiourile ce au dezvoltat Super Smash Bros. Brawl pentru Wii. Planificat să apară la sfârșitul lui 2009, noul joc video va fi un element cheie al „Shell-ebration" - o serie de evenimente care serbează cea de-a 25-a aniversare a țestoaselor ninja. Pe lângă acest nou joc video, „Shell-ebration" va aduce noi produse și noi experiențe pentru fanii TMNT din întreaga lume.

Gary Richardson, CEO al Mirage Studios: „Suntem încântați să serbăm cea de-a 25-a aniversare a primei benzi desenate TMNT și pot spune că avem planificate mai multe evenimente incitante pentru „Shell-ebration"-ul din acest an. Jocul video care va fi publicat de Ubisoft în 2009 este o parte importantă a sărbătorii dedicate țestoaselor ninja și faniilor acestora."

Tony Key, senior VP of sales al Ubisoft: „Nu există un tribut mai frumos adus țestoaselor decât crearea unui joc nou-nouț care să ajute la lansarea plină de succes a următorilor 25 de ani. Suntem încântați de reluarea parteneriatului cu Mirage ca parte a sărbătorii mondiale a țestoaselor."

Go, ninja, go, ninja, go!!!



CENEGA VINE PESTE NOI

Software Distribution, companie românească cunoscută pentru editarea şi distribuirea de software educaţional, a anunţat semnarea unui contract de cooperare cu grupul Cenega, parte a companiei 1C, în urma căruia Software Distribution a primit drepturile de a distribui titlurile Cenega în România. Pentru început, Cenega va intra pe piaţa românească cu jocuri create de Bethesda Software, Warner Bros., Koch Media şi Square Enix, urmând ca în timp oferta de produse să crească.

„Această înţelegere ne stabilizează poziţia pe piaţa internaţională în industria jocurilor pe calculator. Compania noastră deţine în portofoliu cele mai cunoscute branduri de gen şi sunt convins că, odată cu această asociere, Software Distribution va deveni în cel mai scurt timp un jucător important pe piaţa românească", afirmă Tomasz Nieszporski, vicepreşedinte al Cenega International. Termenii înţelegerii semnate de cele două companii ce activează în domeniul distribuţiei de jocuri pe calculator şi console se referă la cedarea către Software Distribution a drepturilor de a distribui exclusiv pe piaţa românească jocurile partenerilor Cenega Group.

UN NOU TRON

Se pare că Disney Interactive plănuieşte să lanseze un nou joc Tron. Şi pentru că e la modă, lansarea jocului se va face concomitent cu cea a filmului, care se va intitula Tr2n şi-i va avea în rolurile principale pe Jeff Bridges, Garret Hedlund şi Olivia Wilde. Alte detalii despre joc nu au fost dezvăluite, iar oficialii Disney au refuzat să comenteze. Deci vom mai avea de aşteptat până vom afla ceva oficial.

Pentru aceia din voi care nu sunt în cunoştinţă de cauză, primul film Tron a fost lansat în 1982 şi punea în scenă aventurile hacker-ului Kevin Flynn, interpretat de Jeff Bridges, care s-a văzut prins în interiorul unui computer şi nu putea scăpa decât cu ajutorul unui program de securitate. Apoi pe baza acestui film au apărut pe piaţă câteva jocuri arcade, pentru ca, mai târziu, adică în 2003, să fie lansat jocul Tron 2.0, ce a fost un sequel al filmului original.



UN NOU AVP ANUNŢAT, ALIENS: COLONIAL MARINES AMÂNAT



Sega a anunţat că se lucrează de zor la un nou Aliens vs. Predator, ce va ateriza pe rafturile magazinelor cândva la începutul lui 2010. Jocul este dezvoltat de Rebellion, creatorii originalului, purtătorul de cuvânt de la Sega West afirmând ca noul AvP reprezintă reinventarea unuia din cele mai apreciate jocuri din toate timpurile. Printre altele, Sega a îndrăznit chiar să-i asigure pe fanii francizei că jocul se va ridica la înălţimea aşteptărilor lor. Dar ajunge cu veştile bune, să trecem la cele puţin mai triste, deoarece Aliens: Colonial Marines nu va fi lansat anul acesta. Programat iniţial pentru primul trimestru al anului 2009, Colonial Marines a fost „împins" în 2010.

EMPIRE: TOTAL WAR + STEAM = DRM + LOVE



Creative Assembly şi Sega au anunţat că jocul de strategie Empire: Total War va putea fi găsit în magazine începând cu data de 4 martie. Acum vine vestea interesantă. Steam-ul va fi folosit pe post de DRM. Deci, indiferent dacă aţi cumpărat jocul din magazin sau l-aţi comandat on-line, veţi avea nevoie de o activare prin Steam pentru a-l putea rula. Şi dacă asta nu va fi un impediment, atunci va trebui să cunoaşteţi şi ce pretenţii va avea jocul de la calculatorul vostru. Iată cerinţele de sistem:

OS: Windows XP 32(service pack 2), Windows Vista 32 OS
Procesor: 2.4 GHz
RAM: 1GB RAM (XP) 2GB RAM (Vista)
VIDEO: 256MB DirectX 9.0c (minimum shader 2.0).
HDD: 15 GB liberi



LISTA LUI E3

Anul trecut, E3-ul a fost un adevărat dezastru, mulţi dintre şefii marilor companii prezente la eveniment declarându-se complet dezamăgiţi de modul în care s-au desfăşurat lucrurile la momentul respectiv. Vă reamintim că la summit-ul de anul trecut au fost prezenţi doar 5.000 de oameni, după ce cu doi ani în urmă nu mai puţin de 60.000 au călcat pragul E3-ului. Dar cum sentimentul de mai bine predomină încă în mintea organizatorilor şi poate nu numai, se aşteaptă lucruri mari de la summit-ul din vară. Michael Gallagher, CEO al Entertainment Software Association care se ocupă de organizarea evenimentului, apreciază că anul acesta vor fi prezenţi în jur de 40.000 de vizitatori şi poate chiar mai mulţi. Să le urăm baftă şi spor la organizarea evenimentului şi cine ştie, poate va fi şi LEVEL-ul prezent p-acolo. E3 Media and Business Summit se va desfăşura la Los Angeles Convention Centre, în perioada 2-4 iunie 2009. Multe nume mari ale industriei de gaming şi-au anunţat deja prezenţa la eveniment şi, dacă sunteţi curioşi să aflaţi care sunt acestea, aruncaţi o privire peste lista de mai jos.

-Activision Blizzard, Inc.
-Atari, Inc.
-Atlus U.S.A., Inc.
-Bethesda Softworks LLC
-Capcom Entertainment, Inc.
-Disney Interactive Studios, Inc.
-Eidos Interactive
-Electronic Arts, Inc.
-Epic Games, Inc.
-505 Games
-IndieCade
-KOEI Corporation
-Konami Digital Entertainment, Inc.
-LucasArts Entertainment Company LLC
-Majesco Entertainment Company
-Microsoft Corporation
-Midway Games Inc.
-MTV Games
-Namco Bandai Games America Inc.
-Nintendo of America, Inc.
-Rebellion
-Sega of America, Inc.
-Serious Games
-Sony Computer Entertainment America Inc.
-Sony Online Entertainment LLC
-Square Enix, Inc.
-Take-Two Interactive Software, Inc.
-THQ Inc.
-Ubisoft Entertainment
-Warner Bros. Interactive Entertainment Inc.

UN NOU MK PE ŢEAVĂ

Midway moare, dar nu se predă. Deşi nu o duce prea bine din punct de vedere financiar şi se apropie încet, încet de faliment, Midway nu are de gând să lase Mortal Kombat să moară. Aşa că s-au apucat deja de treabă şi au promis că ne vor dezvălui detalii „într-un viitor cât mai apropiat".

Ed Boon, Mortal Kombat co-founder şi creative director, Midway: *„Lucrăm din greu la un nou joc Mortal Kombat şi suntem nerăbdători să vă dăm mai multe detalii într-un viitor cât mai apropiat."*

Cât despre MK vs DC Universe, acesta s-a vândut, de la lansare (16 noiembrie) şi până în prezent, în aproape 1,8 milioane de exemplare pentru Xbox 360 şi PS3, iar producătorii par destul de mulţumiţi.

Ed Boon: *„Mortal Kombat vs DC Universe este rezultatul a nenumărate ore de muncă intensă, la care au contribuit mulţi oameni, iar faptul că vânzările au depăşit cota de 1 milion ne mulţumeşte şi ne demonstrează că n-am muncit în zadar".*



THREE 4 SPEED

Am fost minţiţi! EA s-a gândit bine şi a decis să nu divorţeze de preaforjata serie NFS. După ce a dezamăgit şi cu Need for Speed Undercover şi aproape că a închis studiourile Black Box, Electronic Arts îşi ia inima-n dinţi şi ne anunţă că va lansa anul acesta trei noi titluri din seria Need for Speed. Să le luăm pe rând.

Primul se va numi Need for Speed Shift. Un alt cuvânt îmi vine acum în minte, dar mă abţin, cel puţin pentru moment. Aşadar, primul din cele trei va fi cunoscut cu numele de Shift şi va fi lansat în toamnă pentru PC, PS3, PSP şi Xbox 360. Va fi realizat de Slightly Mad Studios, care are la activ GT şi GTR 2, împreună Michael Mann, producător EA Black Box şi Patrick Soderlund de la EA Games Europe. Jocul va fi un simulator atât din punct de vedere al comportamentului maşinii, cât şi în ceea ce priveşte omul de la volan. O cameră din interiorul maşinii ne va oferi posibilitatea de a vedea modul în care va reacţiona şoferul în funcţie de forţele ce vor acţiona asupra sa în timpul cursei.

Al doilea joc este intitulat Need for Speed Nitro, va fi dezvoltat pentru Nintendo DS şi Wii de studiourile EA Montreal şi va fi lansat tot în toamnă. După cum declară şeful de marketing al EA Keith Munro, jocul nu va fi o clonă de Mario Kart, ci va fi un arcade ce va pune accent pe aspectul vizual. Nitro va fi destinat atât împătimiţilor de arcade, cât şi celor casual şi va fi complet diferit de celelalte titluri ale seriei NFS.

Cel de-al treilea titlu este Need for Speed World Online şi va fi produs de EA Singapore împreună cu Black Box şi va fi lansat în vară în Asia şi în iarnă în America de Nord. NFS WO va fi un „Play 4 free" ce le va oferi jucătorilor posibilitatea de a-şi alege o maşină pe care mai apoi o vor putea modela după bunul plac şi cu care vor participa la curse împotriva gamerilor din lume.

SE VOR LANSA

Resident Evil 5	PS3, X360	Capcom
Empire Total War	PC	Sega of Europe
The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	PC, PS3, X60	Atari
World in Conflict: Soviet Assault	PC	Ubisoft

SQUARE ENIX A PUS OCHII PE EIDOS

Probabil aţi auzit de intenţia japonezilor de la Square Enix de a penetra piaţa vestică la fel cum acest tentacul pene… în fine. Până la urmă, s-a dovedit că oamenii chiar au intenţii serioase, pentru că tocmai s-au oferit să cumpere Eidos. Nu intrăm în detalii, cert e că japonezii au făcut o a doua ofertă, în valoare de 83 de milioane de lire sterline (aproximativ 93 de milioane de euro), ceea ce înseamnă cam 0,32 lire sterline pe acţiune (cu 258% mai mult decât oferta făcută de aceeaşi Square Enix în ianuarie şi cu 91% mai mult decât valoarea medie a acţiunilor înregistrată în ultimele 3 luni). Consiliul director al companiei Eidos va recomanda oferta acţionarilor şi nu cred că va mai dura mult până când vom avea o Lara Croft cu sâni mai mici şi ochi mai mari. Şi oblici…

GOODIES 4 LEFT 4 DEAD

Se pare că oamenii de la Valve le-au pregătit câteva surprize iubitorilor de nemorți. Vom începe lista cu SDK-ul ce va fi oferit gratuit celor care dețin o copie legală Left 4 Dead cândva în cursul acestui an. Urmează îndeaproape L4D Survival Pack, un update de conținut (DLC) care va introduce un nou mod de joc, Survival, și două campanii pentru modul versus (Death Toll și Dead Air vor fi disponibile acum și în Versus). Deținătorii versiunii pentru Xbox360 pot răsufla ușurați, Survival Pack va fi distribuit gratuit atât pentru PC, cât și pentru Xbox. Surprizele nu se termină aici. Dacă n-ați apucat încă să vă cumpărați jocul, poate ar trebui să așteptați pentru Left 4 Dead Critic's Choice, ediție ce va conține jocul original precum și DLC-ul. Să fie primite.





GODFATHER 2, THE SIMS 3 ȘI DRAGON AGE – AMÂNATE

După ce a anunțat de curând că lansarea jocului Godfather 2 va fi amânată pentru primul sfert al noului an fiscal, EA s-a hotărât să ne ofere o dată exactă de lansare. Inițial jocul era programat să apară pe data de 24 februarie, dar acum a fost reprogramat pentru data de 7 aprilie pentru America și 10 aprilie pentru Europa. Primăvara se numără mafioții. Trecem mai departe la The Sims 3. Ei bine, simpaticul simulator de spionat/controlat viața vecinului prin gaura cheii va vedea lumina zilei puțin mai târziu decât era programat. Astfel, data de lansare a fost mutată de la sfârșitul lui februarie la începutul lunii iunie. Mai exact, 2 iunie. Ultimul, dar nu cel de pe urmă, este Dragon Age: Origins, mult-amânatul-și-cât-pe-ce-uitatul RPG dezvoltat de Bioware. Povestea lui este puțin mai interesantă. Versiunea pentru PC ar fi trebuit să-și facă apariția prin luna aprilie, urmând ca versiunea pentru console să-și scoată nasul la lumină ceva mai încolo. „Nu e bine!", au spus capii EA-ului și au hotărât ca versiunea pentru PC să fie lansată concomitent cu versiunea pentru console, adică în trimestrul al treilea al anului fiscal 2010 (care începe în aprilie 2009). Nu ne rămâne decât să așteptăm...

CITADELS

Sau Păcălici Medieval



Producător: Fantasy Flight Games

Luna aceasta, vă prezint un joc mai uşurel după atâtea boardgame-uri cu manuale mai lungi ca Shogunu'. L-am asemănat cu „Păcălici" pentru că are o cutie atât de mică încât nu mă pot abţine de la glume gen „Te ajut să cari Citadelsu'?" de câte ori ne adunăm să-l jucăm. Cutia nu conţine nimic în afară de nişte cărţi şi nişte bănuţi de plastic. Ok, mai are şi un simbol care desemnează primul jucător (regele).

Conţinut

După cum am spus, jocul este format în mare parte din cărţi dintre care cele mai multe reprezintă clădiri care au un nume, un cost în bani şi o culoare care desemnează tipul acesteia: Roşu pentru militară, Verde pentru comercială, Albastru pentru religioasă, Galben pentru nobilă şi Mov pentru clădirile speciale.

Restul cărţilor sunt opt personaje care reprezintă figuri de la curtea regelui şi care se luptă pentru putere. În funcţie de numărul de jucători, fiecare dintre ei va primi câte unul (între 4 şi 8 jucători) sau două (2 sau 3 jucători) dintre aceste personaje în fiecare tură. Patru dintre personaje au o culoare asociată cu cele ale clădirilor şi fiecare are câte o abilitate specială.

Tura de joc

După ce fiecare jucător a primit câte două monede şi patru cărţi clădiri, se alege primul jucător. Acesta va pune jos un număr de personaje aleator în funcţie de numărul jucătorilor şi apoi din cele rămase îşi va alege unul (având grijă ca nimeni să nu vadă ce a ales), apoi îi va da pe ceilalţi mai departe. După ce fiecare jucător şi-a ales un personaj, tura începe.

Jucătorii îşi declară personajele în funcţie de ordinea acestora (fiecare are tipărit un număr de la 1 la 8), iar apoi pot să facă o acţiune (să ia doi bani din bancă sau să tragă primele două cărţi clădiri din deck, să ţină una şi să pună una pe fundul pachetului), să construiască o singură clădire, plătindu-i costul şi să folosească abilitatea specială a personajului, După ce toate personajele din joc au fost declarate, jucătorul care are coroana amestecă din nou şi procesul se repetă.

Personajele

Fiecare personaj are câte un avantaj şi trebuie ales cu grijă astfel încât să se maximizeze eficienţa acestuia în fiecare tură. Asasinul, spre exemplu, când este declarat, alege un alt personaj pe care să-l omoare. Dacă acesta este în joc, jucătorul care l-a ales pierde tura respectivă. Hoţul poate, la fel, să anunţe un nume de personaj (în afară de Asasin care este înaintea lui şi de victima acestuia) de la care să fure, primind în tura acestuia toţi banii pe care îi are. Magicianul poate schimba cărţile din mână cu primele cărţi din pachet sau cu cele ale altui jucător.

Când un jucător declară Regele, acesta primeşte coroana (ceea ce înseamnă că el îşi va alege primul personajul tura următoare) şi poate primi când vrea el câte un ban pentru fiecare district nobil (galben) pe care îl are construit. Episcopului nu îi pot fi distruse clădirile şi, la fel, poate primi câte un ban pentru fiecare district religios (albastru) pe care îl are. Negustorul, după ce face o acţiune, mai primeşte un ban şi poate primi câte unul în plus pentru fiecare clădire comercială (verde) construită. Arhitectul trage două cărţi când face o acţiune, le păstrează pe ambele şi poate construi trei clădiri pe tură. În final, Warlordul poate plăti cu unu mai puţin decât costul unei clădiri inamice pentru a o distruge şi primeşte câte un ban pentru fiecare clădire militară (roşie).

Cum se câştigă?

Foarte simplu: Când un jucător construieşte opt clădiri, jocul se încheie după tura în curs. La sfârşit, jucătorul cu cele mai multe puncte (costul unei clădiri e şi valoarea ei în puncte) câştigă. Primul care a ajuns la 8 clădiri primeşte un bonus, iar toţi jucătorii care au toate culorile pe masă mai primesc încă un bonus.

Jocul e simplu, uşor de cărat, uşor de jucat, implică strategie, skill de bluf, perspicacitate, iar dacă vă plictisiţi de setul iniţial de personaje şi clădiri, jocul mai oferă seturi bonus (incluse în cutie, nu trebuie cumpărate separat), dar din lipsă de spaţiu trebuie să vă las să le descoperiţi singuri. Citadels, în concluzie, e un joc pe care îl recomand chiar tuturor.

■ **Paul Policarp**



BURNOUT Paradise
THE ULTIMATE BOX









7+

www.pegi.info

Criteriongames

recesiunea in gaming

(sau Vă speriaţi degeaba)

Stăteam zilele astea cu echipa mea editorială (dl. Alcool şi dl. Bomboane) şi ne gândeam oare ce mai face Janet Jackson (vorba unor mari artişti moldoveni), moment în care mi-am dat seama că avem o recesiune de înfruntat. Acum, care e faza, recesiunea ar trebui să ne excludă pe noi, gamerii, pentru simplul motiv că nu prea ne încadrăm, corect? Corect? Parţial corect. Deşi noi suntem ocupaţi să băgăm chipsuri în noi şi levele în eroi, criza economică şi-a băgat coada şi aici. Cum? Pe ocolite. Industria jocurilor, care e practic divizată în două mari componente – creatorii de jocuri şi cybersporturile – a luat câţiva pumni în mufă: companiile creatoare de jocuri au stat şi s-au gândit dacă numărul lor de angajaţi nu e cumva prea mare, în timp ce industria cybersporturilor (sau e-sporturile, gaming-ul competitiv cum vreţi să-i spuneţi) a păţit-o un pic mai altfel, deşi efectul e cam acelaşi: din moment ce industria asta este cam tinerică, implicit este fragilă, şi, deci, dependentă de sponsori. Care sponsori tocmai au avut belele din cauza recesiunii. Totul se leagă, nu?

Dar unde sponsorizare nu e, nimic nu e

AMD, spre exemplu, a anunţat la finele anului trecut că retrage sprijinul pe care îl acordase unor nume grele din cybersport precum SK Gaming, x6tence şi mortar Team work, asta pe lângă faptul că peste 1.000 de angajaţi au fost conduşi către ieşire, iar restul au fost premiaţi cu tăieri de salarii. Sponsorizarea, după cum spuneam, este practic principala sursă de finanţare în cybersport, ceea ce înseamnă că dacă sponsorizarea dispare, e de rău.

În domeniul imediat următor în ceea ce priveşte gaming-ul la scară largă, şi anume evenimentele offline, s-au resimţit de asemenea efectele crizei economice globale. Mari evenimente precum World Cyber Games (WCG), Electronic Sports World Cup (ESWC) sau Electronic Sports League (ESL) au primit pe rând răspunsuri nu tocmai bune din partea sponsorilor: Samsung a tăiat din bugetul pentru WCG 2009, iar anul acesta nu va vedea o ediţie a European Cyber Games, aşa cum fusese plănuit să se întâmple (şi anume la cel mai mare târg IT CeBIT, care va avea loc în Hanovra, Germania, între 3 şi 8 martie). De asemenea, Nvidia a anunţat că nu va mai sponsoriza ESWC (asta după ce în decembrie au menţionat că au disponibilizat 6,5% din numărul total de angajaţi).

Cât despre ESL, unul dintre principalii stâlpi ai gaming-ului competitiv, iarăşi veşti proaste (de fapt, ESL încă nu a acordat premiile în bani pentru evenimente precum European Nations Championship and the Extreme Masters Global Challenges, iar finalele pentru Electronic Pro Series au fost amânate pe durată nedeterminată din cauza unor „situaţii neprevăzute" – adică nu's bani): Intel, unul dintre principalii sponsori, a anunţat nu demult 6.000 disponibilizări. Asta se cam traduce printr-o inevitabilă micşorare sau chiar retragere a sponsorizărilor din partea gigantului IT american. Vă cam daţi seama ce ar însemna asta, iar eu o consider doar o problemă de timp până chiar se întâmplă.

Dar G7 ce face, doarme?

Cele mai puternice şapte organizaţii multi-gaming (Fnatic, MeetYourMakers, MadeInBrazil, Mousesports, SK Gaming, WisdomNerveVictory şi EvilGeniuses) reprezintă „the great 7 of e-sports" încă din 2006, deci acestea ar fi putut să facă ceva pentru a minimiza impactul recesiunii, nu? Teoretic – da, practic – nu. G7 ar fi trebuit să funcţioneze ca un mecanism de reglare a pieţei cybersporturilor (cam aşa cum se bagă Mugur Isărescu atunci când leul o ia razna – nu zic neapărat că îi iese sau că face bine, dar decât nimic...), iar acest lucru ar fi însemnat să monitorizeze mai îndeaproape chestiuni precum contractele jucătorilor, cuantumul premiilor în bani de la evenimentele principale sau orice alţi factori meniţi să afecteze în mod direct fundaţia gaming-ului competitiv. Dar nu au făcut-o. Acum nu mă înţelegeţi greşit: G7 nu este vreun fel de dictator care să supună plebea din gaming, dar cuvântul lor atârnă greu, ceea ce spune multe: o reacţie din partea lor ar fi fost bună atunci când, spre exemplu, anumite evenimente majore ofereau premii prea mici comparativ cu nivelul costurilor sau atunci când anumite organizaţii creează echipe de „mercenari" datorită faptului că au bani mai mulţi decât competiţia. Repet: nu dictatură, dar să fi pus şi ei umărul ca să se asigure că gaming-ul competitiv merge într-o direcţie bună. Ca o mică paranteză, trei dintre organizaţiile ce constituie G7 (MeetYourMakers, Mousesports şi EvilGeniuses) au ca partener una din companiile cu probleme mai sus menţionate, şi anume Intel. Dacă Intel primeşte o lovitură puternică în viitorul apropiat, efectele se vor propaga rapid şi cu consecinţe majore pentru cybersporturi. Evident, sper să nu se întâmple, dar nu aş fi deloc surprins să văd şi aşa ceva.

Revenind la G7, haideţi să vă dau un exemplu concret, exemplu care este deja una dintre cele mai importante ştiri din sfera gaming-ului competitiv în 2009: de curând, una dintre cele mai mari organizaţii multi-gaming, danezii de la MeetYourMakers, au anunţat că tocmai şi-au desfiinţat echipele de StarCraft şi WarCraft III. Rezultate proaste, aţi putea zice. Fals, ba chiar din contră: deşi mai au şi echipe de Counter-Strike (şi Counter-Strike feminin – no comment) şi DotA, echipele pe care le-au desfiinţat erau de fapt trademark-ul lor şi dominau scena internaţională în ceea ce priveşte RTS-ul competitiv. Păi şi atunci de ce să concediezi chiar pe cei care îţi aduc banu' pe masă? Răspunsul este simplu, dar trist: management defectuos. Danezii de la MYM au ridicat ştacheta salariilor foarte sus, motiv pentru care multe organizaţii asemănătoare, dar cu un buget redus, au suferit, din moment ce şi jucătorii lor au vrut automat salarii mai mari. Ei bine, asta le-a pecetluit soarta, de fapt: deşi au reuşit să îngroape competiţia, au ajuns la momentul în care

Ce? Transferuri ilegale? Manipularea pieţei? Băi, mie mi-e cam somn... vorbim de asta mai încolo

Unii care, într-adevăr, s-au dus să-şi vadă Creatorul



Ajută-mă ca să nu mă gândesc cum fac să plătesc chiria săptămâna viitoare

contractele jucătorilor lor erau usturător de mari. S-au trezit abia în ceasul al doisprezecelea şi şi-au dat seama ce prostie au făcut, dar nu au mai putut îndrepta situaţia, motiv pentru care s-au văzut nevoiţi să îşi ia rămas bun de la echipele care i-au consacrat. Ironia are un fel ciudat de a lucra. Cum se traduce asta pentru ceilalţi? Păi să vedem: pe lângă faptul că multe organizaţii rivale nu au reuşit să ţină pasul cu ei şi-au închis uşile, jucătorii proaspăt-şomeri au fost obişnuiţi cu un alt nivel de salarizare – iar, sinceri să fim, cine vrea să se întoarcă de la Ferrarri la Dacie?

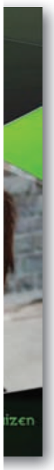
Singura întrebare care îmi apare în cap acum este „Unde dracu' era G7 în vremea asta?". Unii ar spune că din moment ce MYM este unul din membri, operaţiunea asta a fost muşamalizată. Eu zic că statutul de membru ar fi trebuit să îi stimuleze şi mai mult, să se gândească de două ori înainte de a face aşa ceva, şi poate nu s-ar fi ajuns aici.

Ce ne facem cu gaming-ul de acum încolo?

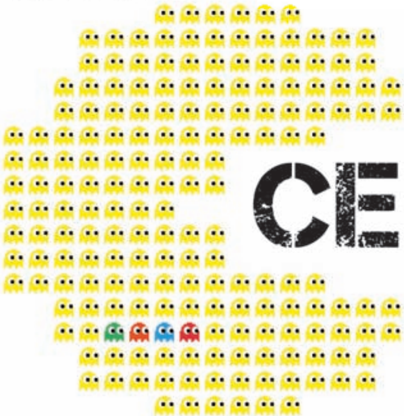
Dacă 2009 a început aşa, ne putem doar imagina pesimismul care predomină în industria cybersporturilor. Problemele astea au ramificaţii mai profunde decât ne-am imagina: pe termen scurt, cel puţin, mai puţini sponsori înseamnă mai puţini bani pentru premii, care înseamnă stimuli mai slabi pentru jucătorii semi şi profesionişti, care înseamnă un interes redus în a deveni jucător profesionist în primul rând. Toată lumea pierde. În ceea ce priveşte evenimentele din sfera gaming-ului (turnee, în principal, dar şi alte manifestaţii precum seminarii, workshop-uri, târguri ş.a.m.d.), ne vedem confruntaţi cu un cerc vicios: cu un număr mai mic de sponsori, vom avea un număr mai mic de evenimente şi, deci, mai puţine şanse pentru sponsori de a-şi etala marca şi produsele.

Să clarificăm ceva: nu sunt de părere că industria asta va muri, ci pur şi simplu am listat evenimente recente care cu siguranţă au pus pe gânduri investitorii din acest domeniu. Acum, ei au practic două potenţiale scenarii în faţă: ori să îşi construiască acum un imperiu cu costuri reduse, dar pe un teren nesigur, ori să mai ţină banii în cont/portofel/ciorap şi să se implice atunci când piaţa îşi revine. În opinia mea, organizaţiile cu bani de cheltuială ar opta pentru prima variantă, în timp ce a doua opţiune le-ar surâde celor cu mai puţini bani, dar mai multe viziuni şi mai mult timp la dispoziţie. Ştiţi ceva, în chineză, cuvântul „criză" înseamnă şi „oportunitate", chestie pe care investitorii din domeniul gaming-ului profesionist ar trebui s-o aibă în vedere. De fapt, piaţa gaming-ului a înregistrat profituri imense în ultimii ani şi, pe deasupra, este bine ştiut că o companie de succes poate investi pe timp de recesiune, urmând să scoată profit imediat ce piaţa îşi revine. Având în vedere faptul că această industrie este încă la început, nu pot decât să compar această ultimă etapă cu o căzătură de pe bicicletă când eşti copil: te vaiţi niţel, te ridici, te ştergi de praf şi continui. Nu e ăsta sfârşitul, staţi voi liniştiţi.

■ **vhallee**







CELE MAI ASTEPTATE JOCURI DIN 2009

Pentru amnezie cronică, lene sau uitucie trecătoare, vă luăm într-un mic tur de recapitulare a celor mai fierbinți titluri care stau să se coacă, nu mai târziu de finele lui 2009. Din motive tehnice, nu putem include aici chiar tot, așadar fiți iertători și nu ne luați sediul la asediu cu furci coase și topoare în alte scopuri decât pentru a vă alătura LEVELuției. Ne-am înțeles?

SABOTEUR - PC, PS3, X360



Chiar dacă ne-am dezumflat când am aflat că nu este vorba de un remake modern al celebrului și anticului joc cu ninjalăul preocupat de sabotajul industrial, premisa unui stealth WWII ca la carte și conceptul grafic atrăgător au mai luminat orizonturile în așteptarea acestui titlu. Oricine a fost îndrăgostit de Thief, seria Commandos, Hidden and Dangerous sau Splinter Cell are motive să aștepte cu sufletul la gură un titlu ce are toate șansele să fie unul dintre cele mai bune din 2009, fiindcă pare să fi încăput pe mâini pricepute. Rămâne de văzut!

STARCRAFT II - WINGS OF LIBERTY – PC

După ce primul Starcraft încă se joacă în draci, atât casual, cât și în competiții și ligi naționale și internaționale, Blizzard amenință cu o actualizare de zile mari, care să înlocuiască treptat vechiul titlu, cu venerabila vârstă de 11 anișori. Grafica este excelentă, lucru de așteptat, iar talentul viscolienilor nu poate fi pus la îndoială. Starcraft 2 vine în trei părți, dintre care prima este programată să apară chiar anul acesta. Șmecheria este să nimerească la fix echilibrarea perfectă a facțiunilor, fiindcă până nu vor reuși asta, fie și cu mai multe update-uri, jucătorii înrăiți ai primului titlu se vor mulțumi probabil cu acela. Dacă până acum nu i-a deranjat vechimea, va fi nevoie de ceva cu adevărat monumental să-i scoată pe obsedați dintr-ale lor. Nu credeți?



DEMIGOD - PC



Cum vi se pare un joc de strategie împerecheat cu modelul unui joc de cafteală și înmuiat în nectarul zeilor? Bătălii de proporții epice, „uriași titanic de colosali” cu puteri pe măsură, acțiune furioasă, o componentă strategică tentantă și un multiplayer care promite să fie profund și să ofere longevitate jocului pe hard diskurile noastre. Alegeți dintre opt zei (patru buni, patru răi), un general sau un asasin și conduceți-vă armata către o victorie glorioasă în arenă - spun producătorii. Bun sau rău, îl vom tranșa în curând, fiindcă este programat să apară prin martie.

MAFIA II - PC, PS3, X360

Personal, ne-a plăcut de o mie de ori mai mult decât orice titlu GTA, fiindcă producătorii săi au un fler extraordinar de povestitori. Chiar dacă n-a oferit libertate totală și diversitate extremă, primul Mafia a însemnat o incursiune delicioasă în lumea interlopă a Americii anilor 20-30, personaje de neuitat, o intrigă bine pusă în scenă și o atmosferă de-a dreptul magică. Avem tot dreptul să sperăm același lucru pentru al doilea titlu, care nu mai are mult până la apariție și a reușit să ne încingă călcâiele cu imaginile și trailer-ele de până acum. You gotta stick to the family, Tony!







DIABLO III – PC, MAC

După ce l-am aşteptat mult şi bine cu sufletul la gură, se pare că mai avem de aşteptat, cel puţin până după lansarea lui Starcraft II. Nu-i nimic, între timp am aflat că diavolul poate plânge, aşa că avem destulă vreme să ne cizelăm arborele de skill-uri psihologice pentru a-l face din vorbe atunci când ne vom reîntâlni cu dânsul. Blizzard n-au obiceiul să dezamăgească şi fac jocuri de calitate, marele lor păcat este că nu vor să se abată nici în ruptul capului de la formulele de aur sau cele cu succes comercial, aşa că ne putem aştepta la un festin pe cinste, însă nu şi la un joc inovator în adevăratul sens al cuvântului. O grafică mai frumoasă, cu mici influenţe WoW-ish, motor de fizică pentru sporirea imersiunii şi interacţiunii cu mediul, noi clase (de fapt, mai degrabă încrucişări dubioase între clasele existente până în prezent) precum Witch Doctor, care ne-a fascinat şi va alina absenţa necromancer-ului ce se va întoarce în primul expansion pack şi, nu în ultimul rând, mii şi mii de scârnăvii şi combinaţii care să ne satisfacă setea de luptători împotriva întunericului. Ah, da, şi probabil obişnuitul multiplayer superb. Mai avem loc în party pentru un barbar. Wanna join?



BRUTAL LEGEND – PS3, X360



Jack. Jack Black, ruuuooock la 1.000.000 W, anarhie şi măceluri de proporţii epice. Motoare nervoase, ţinute supărate, nivel de testosteron care l-ar face şi pe Lemmy fericit într-un pachet grafic uşor caricatural. Dacă îşi fac bine treaba şi game designerii, dacă jocul va avea cu adevărat haz şi lipici, dacă avem dreptate în presupunerea că vocile şi coloana sonoră pur şi simplu nu au cum să dezamăgească, ne vom alege cu un titlu casual deosebit de savuros. Long live rock'n'roll, dar numai pe PS3 şi Xbox360!

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 - PC, PS3, X360



Primul Modern Warfare a însemnat o renaştere a seriei, cu toate că, cel puţin la început, am regretat multiplayer-ul frenetic din CoD 2. Cu timpul, s-a afirmat ca unul dintre cele mai jucate titluri din redacţie, fiindcă Infinity Ward au ştiut bine ce făceau şi ne-au binecuvântat cu unul dintre cele mai interesante şi mai accesibile shooter-e făcute vreodată.

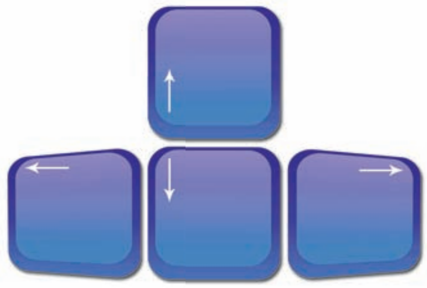
Sistemul de avansare în nivel din multiplayer şi abilităţile speciale ce pot fi deblocate prin acesta dau o savoare şi o longevitate deosebite jocului, care, dincolo de un gameplay aproape perfect, se poate lăuda şi cu un map design genial pentru multiplayer. Dovadă că nici până acum nu ne-am plictisit să-l butonăm. Modern Warfare 2 va încerca să îmbunătăţească substanţial formula, iar după ce am văzut ce le poate pielea băieţilor de la IW sau ce se întâmplă dacă-şi bagă nasul altcineva, suntem convinşi că nu ne vor dezamăgi.

DEUS EX 3 - PC, PS3, X360



Eidos Montreal ne gătesc, sperăm, un ospăţ pe cinste, sub forma „adevăratei continuări" a genialului Deus Ex. După Invisible War, care, în mod ironic, a devenit ca şi invizibil în istoria jocurilor, ar fi cazul ca partea a treia să ne dea pe spate la fel cum a reuşit să o facă primul titlu, un cyberpunk genial care amesteca shooter-ul cu RPG-ul într-un mod total neaşteptat şi în orice caz mult mai reuşit decât Mass Effect sau Fallout 3.

Nu l-am putut uita, aşa că privim înainte cu nerăbdare, chiar dacă nimeni şi nimic nu garantează că va ateriza în 2009. Din partea noastră, să vină şi în 2012, numai să merite aşteptarea!



BIOSHOCK 2 - SEA OF DREAMS - PC, PS3, X360

După ce am suferit un adevărat şoc biologic în faţa operei de artă care s-a dovedit a fi prima parte, un tribut pe cinste adus lui System Shock şi care ne-a arătat că nu este nevoie de o complexitate debordantă a gameplay-ului dacă ai atmosferă, un decor interesant şi un game design inteligent, urmează să mai primim o porţie, sub forma unui prequel care ne va pune în postura de a trăi pe pieile noastre decăderea utopicului oraş subacvatic Rapture. Dacă nu v-a plăcut primul titlu din serie şi nu staţi ca pe ace să-l încercaţi şi pe cel de-al doilea, sunteţi nebuni. Căutaţi-vă la cap!



ALAN WAKE - PC, X360



În caz că nu ştiaţi, este produs de Remedy Entertainment, responsabili pentru Max Payne 1 & 2 şi se vrea un thriller horror psihologic. Adică, un fel de „părţile psihologice şi ciudate din Max Payne" se întâlnesc cu Resident Evil şi Silent Hill. Cum RE s-a dus pe apa action-ului de sâmbătă, iar Silent Hill a rămas înţepenit într-un ciclu etern de reîncarnări similare, ne punem speranţele în Alan să mai schimbe ceva prin peisaj. Este un scriitor de horror cu probleme grave psihologice şi sexuale (se duce chiar la psihoterapeut), are o prietenă care-i este şi muză pentru scrierile sângeroase, care dispare brusc... hmm, primele filmuleţe şi prezentări sunt promiţătoare. Wake up, Alan!

GOD OF WAR III - PS3



Un action ca la tata-Zeus acasă ce vine în urma a două titluri foarte apreciate şi jucate. Kratos, eroul nostru, cunoaşte numeroase mişcări, arată exact cum ar trebui să arate orice semizeu cu acte-n regulă şi ameninţă să ne impresioneze şi cu cea de-a treia sa venire, chiar dacă numai pe PlayStation 3. Printre noutăţile promise amintim niveluri dinamice, situate de fapt pe cocoaşa unor titani, care se vor modifica în funcţie de acţiunile acestora, posibilitatea de a călări inamici precum ciclopi şi harpii şi de a-i direcţiona pentru a mai aerisi puhoiul inamic - prin lovituri bine aplicate - pe ultimul lor scurt drum. Desigur, vor exista noi arme şi mişcări neortodoxe, precum şi posibilitatea de a le schimba chiar în timpul unui atac. Abia aşteptăm să vedem ce iese!

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA - PC, PS3, X360

Cei de la Starbreeze n-au stat cu mâinile în sân (cel puţin, nu în sânii lor), aşa că ne aşteaptă un al doilea Riddick, mai arătos şi mai complex decât primelul, care ne-a fermecat prin îmbinarea excelentă a unui shooter pentru cei care mai şi gândesc cu un adventure fantastic şi cu elemente de role playing. Cheliosul nostru spaţial, întruchipat de Vin Diesel, se întoarce pe 7 aprilie, cu două campanii single şi un proaspăt mod multiplayer.



HALF-LIFE 2 EPISODE 3 - PC, PS3, X360

În caz că nu-l (a)mână până-n 2010, the Gordon Freeman person va ridica ranga pentru a cincea oară în mod oficial. Dacă ne luăm după calitatea foarte bună a primelor două addon-uri HL2, genialul Portal şi incredibilul Left 4 Dead, putem spune cu siguranţă că Valve ştiu bine ce fac şi ne vor oferi o nouă aventură de zile mari. Sperăm ca aşteptarea să nu dureze prea mult, spre deosebire de parcurgerea conţinutului.

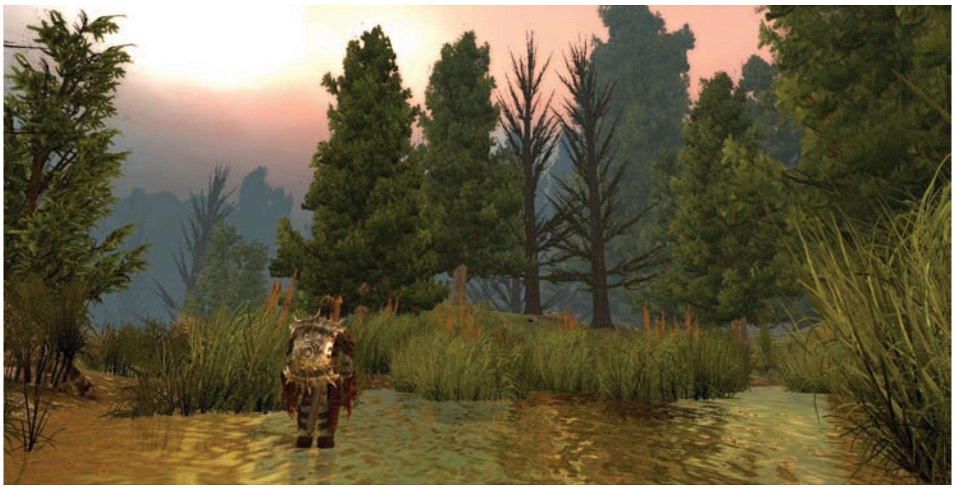


BATMAN: ARKHAM ASYLUM - PC, PS3, X360

Nu vă faceţi griji, datele de până acum arată că nu e vreun rip-off comercial precum The Incredible Hulk, ci, din contră, un titlu foarte interesant care va avea ceva în comun poate cu Shadowman, Bioshock şi Max Payne. Joker îi întinde lui Batman o capcană, preluând controlul asupra azilului în care bietul erou tocmai îl escortase. Aşa că Bruce Wayne şi aliaţii săi vor trebui să se confrunte cu toţi criminalii şi psihopaţii pe care i-au cazat în sinistrul ospiciu de-a lungul anilor. Exciting, huh? Partea vizuală pare inspirată dintr-o serie de animaţie, una dintre multele ecranizări şi benzi desenate dedicate omului-liliac, ce-i drept, însă una dintre cele mai reuşite. Join the party!



DRAGON AGE: ORIGINS - PC, PS3, X360



Cei de la Bioware s-au gândit să nu ne aburească din nou cu un D&D „cum nu s-a mai văzut", din ăla de care am tot văzut începând cu Bladur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights şi Knights of the Old Republic şi terminând cu Jade Empire şi Mass Effect. Discul lor creativ este cam zgâriat, însă, cu fiecare nouă lansare, sunetele emise au durate, amplitudini şi frecvenţe diferite. Serios vorbind, orice ar spune Bioware, nu aşteptăm mare lucru de la noul lor titlu în calea inovaţiei. Cu siguranţă nu va fi un D&D, dar va fi un RPG pe care îl jucăm încă din 1996 dar va apărea şi în 2009. Mai baleiaţi-o, stimabililor.

STREET FIGHTER IV - PC, PS3, X360

Una dintre cele mai butonate serii de jocuri din istorie, care ne-a păpat în copilărie, alături de Mortal Kombat, nenumărate fise, apoi alocaţii, când mergeam să-l joc „în sală". Se întoarce, dar nu numai HD, ci şi cu mişcări şi eroi noi, alături de toate elementele şi personajele pe care le-am îndrăgit sau cotonogit, după caz. Ce-am văzut până acum din el arată fantastic, aşa că ne curăţăm controller-ul de tăvăleală, puse la naftalină special pentru o astfel de ocazie. Când se scriu aceste rânduri, mai sunt doar câteva zile până la data lansării oficiale. Din punctul vostru de vedere, a şi apărut!



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING – PC

După ce am jucat primul Flashpoint, pur şi simplu nu am mai putut vedea cu ochi buni nici măcar un singur shooter tactic. De la realismul dur şi bine implementat în gameplay până la complexitatea componentei strategice şi a sistemului de conducere a vehiculelor şi atmosfera unică, acesta ne-a schimbat definitiv gusturile în acest domeniu. Armed Assault, deşi nu a fost un joc prost, n-a reuşit să ajungă nici până la genunchii lui Operation Flashpoint, iar prezentările pe care le-am văzut până acum despre continuarea sa nu mi-au dat prea multă încredere în Dragon Rising. Şi totuşi… noi campanii, 50 de vehicule, interfaţă detaliată a armamentului – şi el, configurabil, un sistem interesant de distrugere a mediului şi a clădirilor, acestea sunt doar câteva lucruri pe care le aşteptăm de la simulatorul de război ce stă să apară. Multiplayer-ul în 32 înseamnă de fapt 288 de combatanţi, cu tot cu cei opt membri ai echipei ce pot fi recrutaţi şi conduşi de către fiecare jucător. Nu va lipsi nici un mod cooperative în opt jucători, alături de posibilitatea de a trece printr-o campanie în patru. Toate acestea în varianta de PC, cu cifrele înjumătăţite în cazul versiunilor de Xbox360 şi PS3.



KING'S BOUNTY: ARMORED PRINCESS - PC

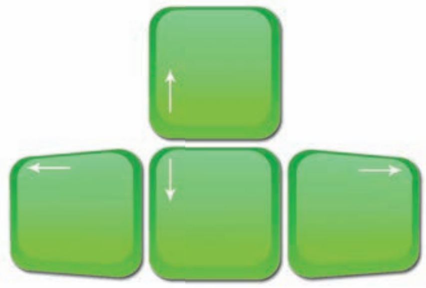
După ce ne-au delectat cu un TBS ca-n vremurile bune şi cu o atmosferă demenţială de basm rusesc, cei de la Katauri uneltesc la un expansion (ce va necesita şi originalul pentru a putea fi jucat) care pune reflectorul pe o singură eroină aflată în căutarea mentorului ei, Bill Gilbert. Având alături un „dragon de buzunar" şi călărind un murg cu şanse mari de transformare într-un pegas (nu bicicleta, ci calul înaripat), duduia va putea atinge nivelul 50 şi învăţa noi skill-uri şi vrăji, luptându-se şi cu noi boşi. Ştim deja că va fi bun şi că ne va plăcea. Dacă vor alege să şi adauge voci pentru dialoguri şi o prezentare mai atrăgătoare pentru quest-uri, îi vom pupa pe bască şi le vom mulţumi.

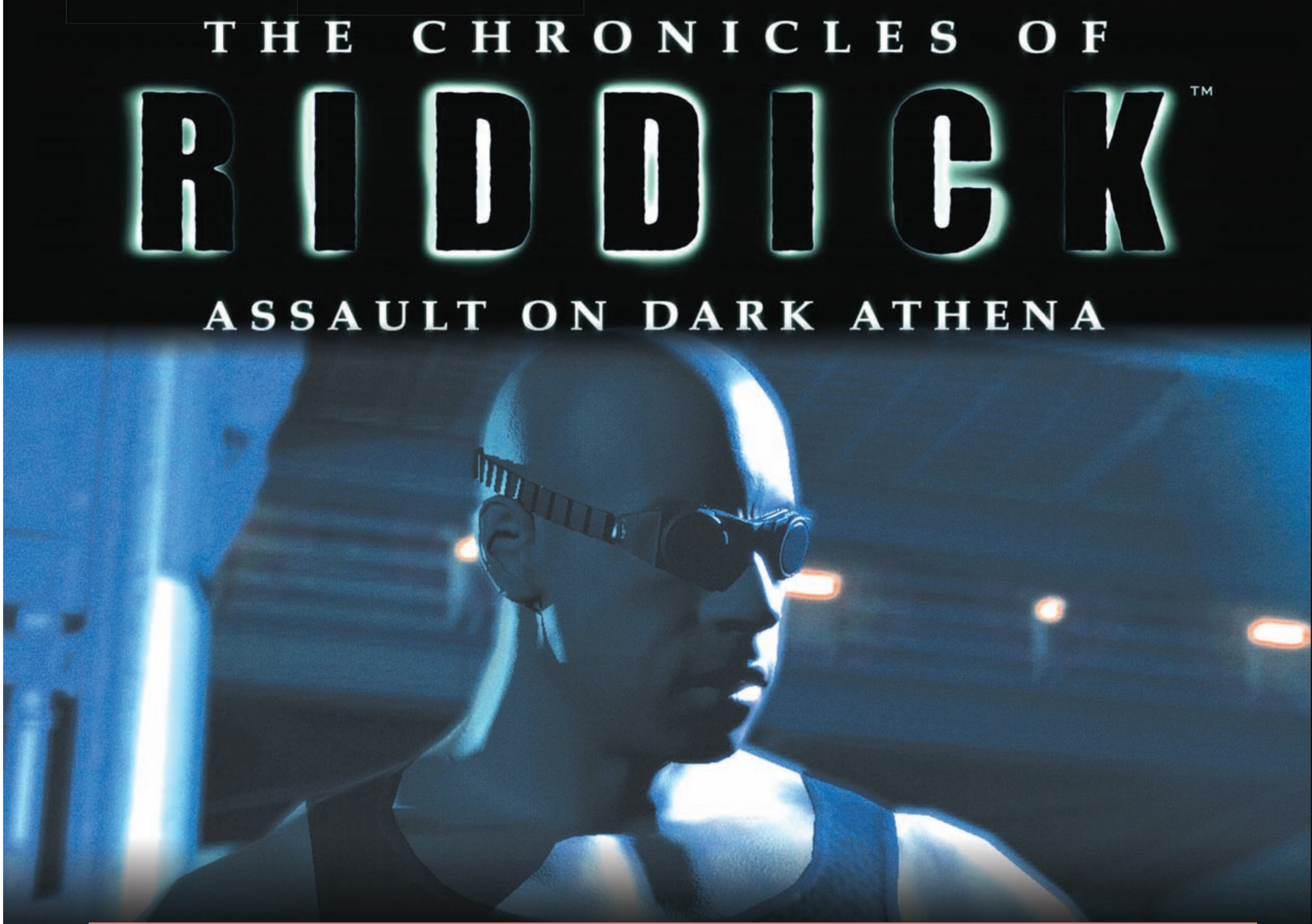


GHOSTBUSTERS - PC, PS3, X360



Au cam 25 de anişori de la excelentul film creat de Dan Aykroyd şi Harold Ramis, în care aceştia i-au jucat alături de Bill Murray şi Ernie Hudson pe vânătorii de fantome. Noul joc, programat să apară pe la jumătatea lunii iunie a lui 2009, va fi de fapt Ghostbusters 3, continuând acţiunea după evenimentele din cel de-al doilea film. Evident, activitatea paranormală creşte, ocazie bună pentru testarea noului echipament anti-fantome. Se vor întoarce personaje şi stafii din filmele originale, alături de născociri noi, pe durata unor întâmplări al căror scenariu este semnat chiar de către Aykroyd. Vocile au fost înregistrate în cea mai mare parte de actorii iniţiali, iar dacă Terminal Reality se vor achita decent de sarcina destul de grea, să vedeţi atunci amintiri din copilărie!





GEN: Starbreeze Studios **DISTRIBUITOR:** Atari **LANSARE:** primăvara 2009 **ON-LINE:** atari.com/riddick

Remake şi nu prea, ştiţi cum e...

Vreau să fie clar de pe acum că, deşi Pitch Black nu e deloc recunoscut ca fiind un film „cool", mie mi-a plăcut de dinainte să fie cool. A fost primul film în care am conştientizat prezenţa lui Vin Diesel. Actor pe care cocalarii îl vor recunoaşte ca fiind „ăla din The Fast and the Furious", obsedaţii de război îl vor recunoaşte ca pe „Soldatul numărul 13 care moare în Saving Private Ryan şi care nu e Tom Hanks", iar scepticii şi nemulţumiţii nu îl vor recunoaşte ca fiind omul care a jucat cel puţin bine în Find Me Guilty.

Pentru cei născuţi mai încoace, Pitch Black este primul film în care a apărut personajul Riddick, deţinutul cu inimă de aur şi ochi de argint şi cam niciun dram de background în rest. Filmul nu a fost nici pe departe genial, dar cumva a reuşit să consacre personajul principal care a mai apărut în mult mai cunoscutul Chronicles of Riddick şi în jocul cu acelaşi titlu şi subtitlul Escape from Butcher's Bay: un fel de Prison Break în care Michael Scofield e mare şi prost.


Țavă. No further comment needed


Never let go!

Cronicile Ridichiei

Eram la grădiniţă când mi-am făcut debutul actoricesc în Ridhichea Uriaşă jucând rolul câinelui, dar până se face shooter cu elemente de RPG după aventurile lui şi mă cheamă vreun developer pentru voice acting şi character posing, să ne întoarcem la Riddick.

Primul joc a apărut acum 5 ani (2004. Ştiu matematică!) şi a fost un mare succes pentru cei de la Starbreeze Studios, care până atunci făcuseră doar jocuri neremarcabile precum Knights of the Temple şi (ugh!) Enclave. Făcut iniţial pentru XBox în vremurile de pubertate ale consolei, jocul a fost foarte bine realizat şi combina elemente de FPS şi Stealth într-un setting interesant.
Escape From Butcher's Bay era un prequel la Pitch Black care ne punea în pielea acestui Papillon intergalactic: Richard B. Riddick (nu i se pare nimănui ciudat că dacă se foloseşte prescurtarea pentru Richard sunt doi „dick” în numele lui?) şi relata încercările lui repetate de a evada dintr-o închisoare de triplu maximă securitate. O, da. Riddick 1 – Scofield 0.

XBox 360 are un feature foarte important, şi anume „backwards compatibility”, ceea ce înseamnă, mai pe înţelesul tuturor, că jocurile pentru primul XBox merg fără nicio problemă pe 360. În cazul lui Chronicles of Riddick, ca orice produs Microsoft, această compatibilitate inversă nu a funcţionat, deci posesorii de 360 care voiau să se joace de-a Riddick puteau să-şi pună pofta în cui. Atunci băieţii de la Starbreeze ce au spus? „Bă, hai facem un remake, ce puşca mea?” şi au început să lucreze la o versiune redenumită: Assault on Dark Athena că poate nu se prinde nimeni. Asta era în septembrie 2008. De atunci, lucrurile s-au schimbat un pic...

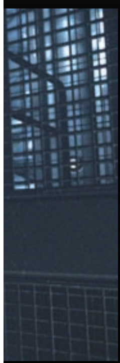


Ţi-am zis io că-i ceva tip, da' voi „Scofield! Scofield!”



Te văăăăd!







„Vii?” „Vin...Diesel!”

Cronicile Ridicolului

A, nu am nimic cu jocul, doar că mi-am pus în cap să fac toate titlurile de secţiune din articol jocuri de cuvinte pe tema asta. Campania originală din primul Chronicles va rămâne în mare parte neschimbată. Vor fi aceleaşi locaţii, aceleaşi personaje, acelaşi gameplay şi aceeaşi poveste.
Ce se va schimba va fi partea tehnică, versiunea refăcută profitând de toate avantajele XBox 360 pe planul AI-ului, grafic, auditiv şi olfactiv (miroase a pin, serios). Assault on Dark Athena va veni ca un 2 în 1 şi îi va oferi jucătorului posibilitatea de a rejuca Escape From Butcher's Bay sau de a sări direct în noua campanie care preia povestea exact de unde a lăsat-o primul joc.
Din moment ce a doua campanie va avea între 10-11 ore, producătorii nu o numesc expansion, ci sequel, aceasta fiind de aceeaşi lungime ca şi predecesoarea sa.

E timpul pentru spoiler-e! Escape From Butcher's Bay se încheie cu evadarea lui Riddick din închisoare. Acum că v-am stricat de tot acest final neaşteptat, o să vă spun şi că Starbreeze va lungi/modifica finalul, făcându-l pe Riddick să evadeze pe o navă de mercenari numită Dark Athena, deci titlul Escape Onto Dark Athena ar fi fost mai adecvat având în vedere că nimeni nu asaltează nimic. Odată aflat acolo, Riddick constată că a căzut din lac în puţ (cum naiba cazi din lac în puţ? Adică... Lacul are margini abrupte? Face graniţă cu puţul? Se scurge printr-un vortex într-un puţ? Cine scrie expresiile astea populare?).
Dark Athena e o navă sub comanda unui căpitan, evident, nebun (la care ne vom referi de acum încolo ca şi Căpitanul Evident) şi populată cu cyborgi drone, prizonieri şi alţii. Ah, prizonier nebun ce eşti... cum vei scăpa de data asta? Aflaţi în următorul episod din „Năzbâtiile lui Riddick”.

...

Tot aici sunteţi? Bine, fie. Producătorii spun că o mare parte a jocului (cam jumătate) ne vom baza pe stealth şi pe arme de luptă corp la corp. Ne vom târî prin guri de aerisire, vom fura mâncare de la orfani ca să supravieţuim, ne vom vinde trupurile pentru bani, totul pentru a rămâne nedescoperiţi. Întunericul ne va fi cel mai bun prieten doar că, în loc să ne ducă acasă când ne îmbătăm, ne va ascunde de cyborgii care au lumini pe cap care le identifică starea de alertă, arme care le fuzionează cu braţele, dar cumva nu pot să vadă în întuneric pe o navă plină de întuneric. Bravo, Căpitane Evident.
Riddick, pe de altă parte, vede pe întuneric că e un fel de vrăjitor (sau poate e de la ochii ăia bionici or something) ceea ce ne oferă un avantaj asupra inamicilor. În plus, inteligenţa lui Riddick e un pic mai mare decât cea a dronelor.

Cronicile Ridicării



Riddick cu Răzătorile de Ridichi

După cum spuneam, prima parte a jocului se va axa foarte mult pe stealth şi pe melee fighting. Vom fi uşor dezavantajaţi pentru că inamicii vor fi mult mai bine înarmaţi decât noi şi, având în vedere faptul că au armele fuzionate în braţ, nu vom putea să le luăm şi să le folosim noi, decât dacă am putea lua cu noi întregul cadavru.

... ceea ce şi putem! Riddick poate să ascundă cadavrele odată ce a anihilat un oponent sau să îl ia pe sus într-un tangou macabru şi să-l târască după el folosindu-l ca pe un scut uman şi având acces la braţul-mitralieră în acelaşi timp. Gândiţi-vă la fazele din Bloodrayne când focoasa vampiriţă se hrănea cu hemoglobină, doar fără mişcări de natură cvasi-sexuală şi picioare încolăcite în jurul adversarului... scuze, mi-am pierdut firul gândurilor. În fine, vom putea folosi inamicii ca pe o platformă mobilă de arme, dar aceasta ne va limita foarte mult mobilitatea, deci nu putem să omorâm o dronă, să-i zicem „Skippy" şi pe urmă să o cărăm cu noi peste tot, mai ales în nopţile reci de iarnă.



Ultimele secunde ale lui fooninja23



Momentul „Payback" va veni când, la jumătatea jocului, Riddick ajunge în camera de control a dronelor şi va putea lansa şi controla foştii inamici, folosindu-i ca arme împotriva propriilor semeni în ceea ce nu poate fi văzută ca fiind altceva decât o metaforă pentru ororile războiului şi luptei iraţionale a omului împotriva omului.

După aceea, Riddick ascultă nişte Eye of the Tiger şi dezlănţuie proverbiala furie când dă de arme de foc, jocul transformându-se într-un good-old-fashioned shoot'em up ce nu are nevoie de mai multe descrieri.

Concluziile lui Riddick



Au, am orbit!

În primul rând, producătorii spun că au îmbunătăţit AI-ul atât în versiunea veche, cât şi în campania cea nouă şi că ne putem aştepta la ceva mai mult decât doar un shooter pentru că au şi personaje în joc or something... În plus, versiunea Dark Athena va avea şi multiplayer!

Iniţial, jocul trebuia să fie distribuit de conglomeratul corporatist făcut din bani Activision Blizzard, dar aceştia au renunţat la idee.



Şi amu-l strânje dă gât, să vezi!

Starbreeze Studios, însă, nu au abandonat proiectul, iar anul trecut acesta a fost luat de către Atari sub aripa-i ocrotitoare. Assault On Dark Athena e programat să apară primăvara aceasta odată cu florile, mugurii şi păsărelele pe XBox 360 şi mai târziu şi pe PC şi PlayStation 3. Pot să spun că jocul arată chiar mai promiţător decât predecesorul său. Chiar şi predecesorul său refăcut arată mai promiţător decât predecesorul său.

Realizez prea târziu în articol că am rezistat două pagini fără să fac nici o glumă cu Vin Diesel. Probabil a fost o decizie matură din partea mea - Vin Diesel poate împărţi la zero!!!

Şi e chel!

■ **Paul Policarp**

RED FACTION GUERRILLA



Răscoala de pe Marte

PRODUCĂTOR: Volition **DISTRIBUITOR:** THQ **LANSARE:** iunie 2009 **ON-LINE:** www. redfaction.com

Au trecut şapte ani de când ultimul joc Red Faction a poposit pe monitoarele noastre. De atunci, tehnologia a progresat, puterea de calcul a sporit, iar Volition Software a decis că a venit vremea ca Red Faction 3 să vadă lumina zilei şi s-a promis că va fi cel puţin la fel de impresionant ca predecesorii săi.

Când este menţionat numele Red Faction, automat vin în minte două lucruri: teren destructibil prin care se pot face găuri cu lansatoare de rachete şi planeta Marte. Red Faction: Guerilla le are pe ambele, însă doar pe jumătate. Nu se mai poate face găuri în pământ, lansatorul de rachete încă mai există, iar Marte cel roşu nu mai este atât de roşu.


Zii „puia"!


Marţian în acţiune

Manual de istorie, ediţia de buzunar

În cei 50 de ani care au trecut de la sfârşitul jocului precedent, s-au întâmplat multe lucruri. Gruparea Red Faction a fost dezafectată după victoria triumfală împotriva regimului oprimant, planeta Marte a intrat într-un proces de terraformare ce a transformat deşertul roşu într-un ţinut mai maroniu pe care se putea trăi fără costum de protecţie şi salvatorii zilei, Earth Defence Force, au devenit noul mare rău oprimant.

Pe parcursul jocului, vom intra în rolul unui anume Alec Mason, un individ simplu care trece noua frontieră a umanităţii căutând libertate. Nu o găseşte, dar dă peste o viaţă de miner în care este tratat ca un sclav, la fel ca toţi ceilalţi locuitori ai planetei. Alec nu este genul de individ care să organizeze o revoltă împotriva EDF şi să o conducă spre victorie, dar, chiar dacă îi lipseşte această iniţiativă, inamicii săi reuşesc să îl pună în acest rol. În urma unei serii de evenimente nefericite, Alec devine un insurgent pe care EDF îl crede liderul grupării Red Faction şi nu este economisită nicio resursă în încercarea de a-i pune capăt vieţii. Chiar dacă Alec nu este un lider înnăscut, nu ezită să ridice ciocanul împotriva forţei oprimante şi nici nu este singur în încercarea sa.

Red Faction Guerilla va prezenta cu adevărat o luptă de gherilă, un război în care un grup de oameni nespălaţi care s-au săturat de traiul lor mizer ridică armele iniţial inexistente împotriva unei forţe armate capabile să bombardeze planeta din orbită. Nu va fi însă o luptă uşoară pentru EDF, nu atât timp cât pe suprafaţa planetei se află această grupare rebelă, iar influenţa sa creşte până ce va îngloba întreaga populaţie a planetei Marte.


Dă-te, băăă!!!

Povestea jocului este structurată într-un mod similar cu jocurile open world, cum ar fi Grand Theft Auto, sau mai precis Saint's Row, din moment ce a fost produs tot de către Volition. Veţi începe în una din cele şase zone ale lumii, o regiune de o mărime considerabilă pe care o puteţi străbate în lung şi în lat fără restricţii artificiale. Singurele limite vor fi, la început, desele avanposturi EDF pline cu soldaţi dornici să vă trimită pe lumea cealaltă. Presărate pe hartă veţi găsi o sumedenie de obiective, o mare parte dintre ele vor fi misiuni secundare ce presupun distrugerea unui obiectiv EDF, escortarea cuiva, distrugerea unui convoi şi în general eliminarea forţelor inamice sub orice formă apar.
Odată completate, acestea vor deschide drumul către misiuni noi, fie secundare, fie unele ce vor conduce povestea mai departe.

M-a făcut tata soldat

Gameplay-ul la scară planetară al jocului ţine de influenţă: cu cât facţiunea lui Alec are mai multă, cu atât devine mai puternică. În contrast, EDF vor trimite pe Marte soldaţi din ce în ce mai mulţi echipaţi cu arme din ce în ce mai puternice pe măsură ce influenţa lor în zonă va scădea. Cu cât Alec şi colegii săi reuşesc să elibereze mai mult din planeta Marte, vor începe să se întâmple lucruri interesante, cum ar fi o răscoală a cetăţenilor de rând care se vor alătura rebeliunii. Asta desigur dacă nu cumva pe parcursul jocului veţi încerca să folosiţi un civil pe post de ţintă, în acest caz respectul pentru Alec va scădea considerabil şi, data viitoare când acesta va trece pe lângă o aşezare, localnicii nu îl vor mai primi cu mâinile deschise, ci cu arme în plin foc. Pe lângă Red Faction şi EDF mai există o a treia grupare pe Marte, una compusă din localnicii adevăraţi ai planetei, care iniţial vor fi ostili faţă de jucător şi de inamicii acestuia, dar din câte


Un Marte primitor


D-ale mineritului


Mineriada în multiplayer


Dodge this!

au dat de înțeles până acum cei de la Volition, vor exista metode prin care aceștia pot fi convinși să se alăture luptei împotriva armatei invadatoare de pe Pământ.

Pentru a putea câștiga influența necesară și aliații vitali, va trebui să vă asigurați că EDF va primi lovitură după lovitură până se vor supăra, își vor lua jucăriile și se vor întoarce acasă plângând. Red Faction Guerilla va face din această muncă, ce la prima vedere ar putea părea repetitivă, un adevărat deliciu, în mare parte datorită tehnologiei din spatele jocului. Nu veți mai avea parte de teren destructibil, puteți trage câte rachete vreți în sol, acesta nu se va mai găuri ca în jocurile precedente, dar având în vedere că lupta nu se mai duce într-o mină adânc sub scoarța planetei, nici nu trebuie să mai jucați rolul de miner zelos. Puteți însă demola clădiri și orice lucru ce pare a fi construit de om. Fiecare perete poate fi găurit, fiecare zid poate fi dărâmat.

Un tavan nu este decât o aerisire ce așteaptă să fie descoperită, iar o podea este o cale de acces neexplorată. Toate elementele de decor de la o ușă, la un perete, la o clădire și până la poduri pot fi demolate mulțumită unei simulări fizice foarte bine realizate. Jocul nu folosește DMM, dar reușește să ofere o experiență de distrugere mult mai realistă decât a fost în stare The Force Unleashed cu tehnologia sa mult lăudată.

Clădirile jocului sunt gândite în așa fel încât să fie înainte de toate structuri capabile să rămână în picioare atunci când sunt luate în calcul greutatea, materialul din care sunt construite și poziția față de sol. Ca urmare, pentru a dărâma o clădire nu este de ajuns să lansați o rachetă în mijloc și să vedeți cum totul pică, de asemenea, nu puteți demola o clădire cu un cuțit, un pistol sau cu pumnii goi. Veți avea nevoie de lucruri precum utilajul minier standard, un baros, explozibil de forare și nelipsitele butoaie cu explozibil. Cu acest arsenal veți începe războiul de gherilă, dar pe parcurs veți căpăta lucruri noi, cum ar fi mitraliere, lansatoare de rachete, arme ceva mai sofisticate ce trag cu raze și multe alte lucruri de acest gen. De asemenea, sunt și câteva vehicule în joc, nimic special, câte un buggy înarmat cu rachete, un APC și un robot minier capabil să strivească pereți cu mâinile sale mecanice.





Simpla idee de a putea fi capabil să demolezi o clădire în care se află un cuib de inamici prin parcarea unui buldozer pe acoperișul ei face Red Faction Guerilla să pară mult mai distractiv decât majoritatea celorlalte jocuri din ultima vreme. Și să nu uităm de componenta de multiplayer ce nu face nicio concesiune la capitolul de elemente de decor destructibile și adaugă diversitate cu ajutorul unor rucsacuri ce oferă abilități speciale, cum ar fi puterea de a zbura, de a cauza cutremure sau de a deveni ceva similar cu Juggernaut.

Mai avem de așteptat câteva luni până ce Red Faction Guerilla va fi lansat, dar cel puțin știm că vom avea parte de o vară cu demolări.

■ **Discordless**

PC X360 PS3

ARCANIA A GOTHIC TALE

PRODUCĂTOR Spellbound **DISTRIBUITOR** JoWooD **ON-LINE** www.arcania-game.com **LANSARE** iarna 2009

Basme de adormit copiii

Adunați-vă armele, armurile, castelele și prințesele și începeți să le folosiți pentru antrenamente. Nu de alta, dar Gothic 4 e pe vine și avem nevoie de suport spiritual și antrenament fizic pentru a trece peste el, indiferent dacă va fi bun (și nu vom mai ieși din el) ori prost (și nu vom mai putea rezista în fața dezamăgirii și a nervilor). În orice caz, va veni cu tot cu ai lui dragoni turbați, scavangeri simpatici sau orci înfumurați, urmând linia Gothic-urilor, pentru exaltarea noastră și pierderea timpului pe alte meleaguri. Prietenii RPG-iștilor, cei de la Spellbound, s-au gândit că după dezamăgirea numită Gothic 3 și după dezastrul Forsaken Gods, niscaiva speranță mai poate exista și stă bine în mâinile lor. Să-i credem? Eu zic că da, pentru că din ce se știe despre următorul joc, va fi mult mai lucrat decât ultimul cu a lui hoardă de bug-uri și probleme tehnice.

Arcania: A Gothic Tale a fost denumit astfel pentru a-i ademeni pe vesticii ușor impresionabili și grei de cap, care, la vederea unui 4 în coadă, ar abandona instant dorința de a juca, printr-o corelare stupidă cu Gothic 3. Ce a fost a trecut, viitorul contează, iar următorul episod din saga se vrea un nou început, cu un alt erou ce va trece prin sabie și foc hoarde de orci. Prea multe nu se știu despre el, producătorii fiind secretoși în ceea ce-l privește, dar știm cu siguranță că roțile pe care le va învârti vor fi legate direct de acțiunea vechilor jocuri și de personaje deja cunoscute.

Spellbound, primind franciza de la Piranha Bytes, ne-a asigurat mai întâi că seria va fi continuată în același spirit și că atmosfera nu va avea de suferit. Noul Gothic este continuarea directă a aventurilor (vorba-vine) din Forsaken Gods și urmărește ascensiunea noului "Nameless Hero", apărut de niciunde. Se pare că vom dezvolta povestea personajului în paralel cu cea a fostului erou, ajuns rege malefic. Vom fi iar în situația de a salva tărâmuri întregi de forțele răului, în cel mai clasic mod RPG-ist de a clarifica situația. Sau, de ce nu, vom putea face pe răii, pentru a descoperi și partea malefică din noi. În ceea ce mă privește, tot griul e mai real, nu albul și negrul, binele și răul.



Dacă n-au otrăvit orcii fântâna, putem bea



Un loc în care să te simți cu adevărat trecător

Producătorii susțin că lucrează din greu la un fir epic interesant, ce ne va ține cu ochii în ecran multe ore, ca vrăjiți de aventurile noului "Prâslea cel Voinic". Pentru ca acțiunile eroului nostru să fie mai interesante, vor menține sistemul de ajutare a unor facțiuni și cucerire sau salvare a unor orașe. Însă îi vor da un suflu nou, pentru a crea mai multe repercursiuni asupra personajelor și a lumii, pentru ca acțiunile noastre să afecteze povestea într-o oarecare măsură. Iar o lume în transformare, cât mai mult cu putință, e visul oricărui fan al genului.

Gothic pentru ochii mei!

Înainte de toate, ar trebui însă să remarcăm grafica, nu că ea ar fi elementul principal dintr-un joc, dar cu siguranță e o parte importantă ce nu poate fi trecută cu vederea (normal, doar ne uităm la ea). Spellbound a folosit un motor grafic deja existent, Trinigy Engine, dar l-a modificat in-house, îmbinând elemente din Cry Engine 2 (în speță SSAO-ul ce permite formarea umbrelor realiste pentru orice obiect) cu unele găsite în Unreal Engine 3. Plus software middleware precum Speed Tree, modificat la greu pentru a se potrivi cu atmosfera seriei, cu o mulțime de shadere noi aplicate copacilor pentru a ne face să salivăm la vederea lor. Grafica se vrea una superbă, de la texturi cât mai realiste posibil până la mici detalii precum picăturile de apă ce se scurg de pe un acoperiș, formarea bălților, creșterea fructelor în funcție de anotimp ș.a. Totul pentru a ne lăsa cu gurile căscate.



Eroul va avea ca spațiu de joacă ținuturi cuprinse într-o singură insulă, deși inițial producătorii au declarat că vom avea parte de mai multe. Nu-i bai, dar problema ar fi că insula va fi ceva mai mică decât cea din ultimul titlu din serie. Vom avea o hartă migălos lucrată, cu multe zone unice, dar care s-ar putea dovedi prea mică dacă luăm în considerare că jocul se vrea a fi lung, de circa 40-50 de ore. Cum vor aborda producătorii dimensiunea lumii rămâne de văzut - știți cum e: ce-i prea mult strică, iar prea puțin devine insuficient.

Cu toate că tărâmul virtual va fi mititel, va avea mai multe climate, pentru a-i satisface pe toți în cel mai pur stil H&S. Nu că aș avea ceva împotrivă, dar există RPG-uri (The Witcher fiind cel mai recent și notabil exemplu) care au demonstrat că îmbinarea forțată a diverselor climate nu dă întotdeauna rezultatele scontate. Asta ca să contrazic curentul promovat de toate H&S-urile lansate de la Diablo încoace, ce se vor RPG-uri în toată regula. Normal, vor exista mai multe culturi, printre care cea a nelipsiților orci, dar acestea vor juca un rol ceva mai restrâns de data aceasta. Dar dacă tot vom


Satul natal


Taie lemne ajută industria

avea o hartă mică ar fi indicat să ofere un singur climat. Părerea mea. În orice caz, timpul ne va spune ce idei vor mai implementa producătorii, numai să nu ne trezim cu o tranziție bruscă de la deșert la pădure temperată, că ne luăm câmpii.

Gameplay medieval

Grafica o fie ea bună, dar dacă nu va fi susținută de un gameplay bine pus la punct degeaba mai există. Producătorii intenționează să folosească idei clasice, întâlnite în Gothic-uri, dar și elemente noi. De exemplu, trasul cu arcul va fi mult mai complex decât în jocurile anterioare. S-a încercat o traiectorie cât mai realistă, damage împărțit pe zone de contact, în funcție de părțile corpului, astfel încât o săgeată în țeastă să fie mortală așa cum se cuvine. Trasul cu arcul consumă stamina - folosind un arc ușurel, ne vom putea mișca mai lejer, însă un ditamai arcul va fi mult mai precis . Însă eroul va începe să tremure din toate încheieturile când va ține arcul încordat prea mult timp și va avea șanse mai mici de a-și nimeri ținta, un aspect ce-mi amintește cu plăcere (și nostalgie) de trasul cu arcul din primele două jocuri, unde puteam lansa șmecherește săgețile pe de-a-ndoaselea, în stilul Gothic neo-absurd.


Să sperăm că e vin în butoaie

Despre celelalte componente ale mecanicii de luptă nu se știu date exacte, însă vor fi cât se poate de realiste, se laudă producătorii. Va fi folosit un sistem bine închegat de animații, de impact cu sabia, săgeata sau magia, precum și de rostogolire prin deja clasicele animații ragdoll, mult îmbunătățite. Toate skill-urile vor crește prin simpla lor folosire, folosind un sistem asemănător celui din The Elder Scrolls IV: Oblivion. O atenție deosebită va fi dată vânătorii, fierăritului și alchimiei, pentru a putea intra efectiv în corpul eroului ce-și face de cap într-o epocă medievală, și bineînțeles, pentru a face bani buni. Vom avea la dispoziție o mulțime de animale pe post de vânat clasic, pentru a ne exersa abilitățile de pădurar medieval. Nu că nu am putea ucide și un uriaș troll, pentru ca apoi să-i cărăm blana kilometrică în spinare până acasă sau s-o aruncăm în „desagă", dacă spațiul din inventar va tinde spre infinit. Fierul va putea fi modelat după cum ne va duce capul, de o să mă fac fierar cu acte-n regulă pe plaiurile Arcaniei. Cât despre alchimie, va fi mai simplu de învățat, pentru a crea cu ușurință otrăvuri delicioase, pentru propășirea neamului și intoxicarea nevrednicilor. Dacă o fac după modelul din „The Witcher: Enhanced Edition" eu voi fi cât se poate de bucuros, acesta fiind unul dintre cele mai interesante din istoria RPG-urilor.



Vor introduce și o nouă interfață, inspirată (a se citi copiată) după cea din World of Warcraft, pentru o mai mare accesibilitate. Păi da, trebuie să accesăm rapid orice unealtă aducătoare de moarte pentru a-i trimite rapid în neființă pe cei care ne stau în cale. Rețeta completă ne va fi dezvăluită în timp, iar eu sunt nerăbdător să o aflu.



Speranțe

Ca un fan Gothic înrăit ce sunt (că bine-mi șade!), am speranțe, mai ales că jocul pare interesant chiar și acum, în stadiu alpha. Problema e că mulți dintre noi au avut așteptări prea mari de la Gothic 3 și am fost dezamăgiți. Pot spune, așadar, că mă rog pentru cei de la Spellbound, căci de-o vor da în bară îi voi pune seriei cruce și mă voi strădui să nu-i blestem din tot sufletul. Asta pentru că o serie precum Gothic merită susținută în continuare de oameni capabili, ce ne pot bucura pe noi, ăștia rămași cu „sechele" de pe vremea primelor două. Iar de totul va fi bine, în iarna 2009 sau primăvara 2010 ne vom delecta cu un urmaș vrednic de tronul regal!

■ **Raeznohrnis**



TAKE WARFARE
TO A HIGHER LEVEL
Tom Clancy's H.A.W.X
XBOX 360
PC DVD-ROM
PLAYSTATION 3
12+
www.pegi.info
ask about games .com
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3



Tom Clancy's
H·A·W·X
HIGH ALTITUDE WARFARE
MARTIE 2009
WWW.HAWXGAME.COM
© 2009 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. H.A.W.X, Ubisoft si sigla Ubisoft sunt marci comerciale ale Ubisoft Entertainment in SUA si/sau alte tari. "2", "PLAYSTATION", "PS3" sunt marci comerciale sau înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, si sigla Xbox sunt marci comerciale ale grupului de companii Microsoft.
UBISOFT

PC X360 PS3

MIRROR'S EDGE

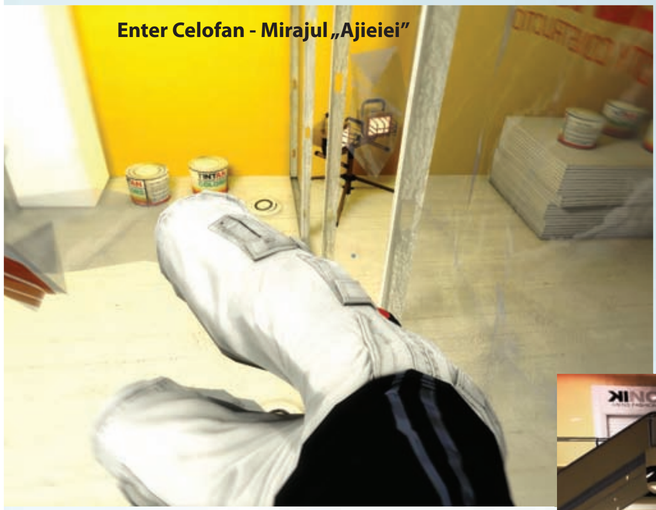


Se fâlfâie, dar numai pe PC

În ediția trecută, Koniec şi-a fracturat încheieturile cu PS3-ul ca să vă poată lămuri despre ce este vorba, iar acum a căzut în sarcina mea să revin cu impresii despre varianta PC, îmbunătățită cu Ageia PhysX. Cum aproape toate detaliile picante au fost deja acoperite, voi încerca să-mi combin opinia cu informații relevante legate de implementarea elementelor de fizică, impactul lor vizual şi, nu în ultimul rând, asupra cerințelor de sistem.

Oraş aseptic, oameni gri...

Imaginați-vă o stradă pe care trec grăbite ființe umane, cu mintea adâncită în probleme şi griji... claxoane, înjurături, sonerii, panouri publicitare, clădiri corporate, Coffee2Go, , fast food-uri, educatoarea târând un cârd de plozi pe care se speteşte să-i educe în moduri „acceptabile social". Imaginați-vă că, fiind preocupați de lucruri imediate, devin prea orbi pentru a vedea insignifianța activității lor şi paradoxul motivelor care stau la baza acesteia, prea teleghidați, bătrâni, deprimați sau alienați pentru a se putea ridica deasupra junglei urbane şi a căpăta o perspectivă de ansamblu. O mână de vizionari de mâna a doua i-au înrobit, oferindu-le sau refuzându-le ceea ce produc maşinăriile pe care le-au îmbrățişat cu ceva timp în urmă. N-ar putea să-şi imagineze viața fără televiziune, telefonie mobilă, internet, maşini - toate supravegheate şi controlate îndeaproape de consilii, corporații, din loje sau măcar scaune de regizor, vacanțe All Inclusive de relaxare (dar nu şi de meditare asupra propriei condiții). Societatea le oferă tot ce cred că au nevoie, iar ei renunță în schimb la ceea ce au nevoie într-adevăr pentru a fi oameni. Nu toți, însă destui încât ceilalți să devină o cantitate neglijabilă, tolerată. Este chiar imaginea marelui oraş contemporan, unde, în joc, în mod simbolic numai alergătorii precum Faith poartă colorata flacără a libertății, luptându-se cu marea cenuşie care a-nghițit viața şi înotând (sau mai degrabă gonind) împotriva curentului care duce oamenii de râpă. De fapt, Faith este un curier, menit să livreze mesaje şi pachete într-un mod ferit de ochiul electronic ce supraveghează turma, lucrând aparent într-un scop nobil. V-am introdus în atmosferă, sper, iar detaliile poveştii vi le va spune chiar Faith, dacă alegeți să o ajutați. Cert este că, în timp ce firul epic în sine eşuează în a crea ceva deosebit, jocul în sine are o expresivitate simbolică mare, manifestată prin conceptul grafic foarte reuşit, alături de locurile în care se desfăşoară acțiunea. Să poposim aşadar pe tărâmul gameplay-ului foarte adrelinoman.



Enter Celofan - Mirajul „Ajieiei"



Fratricid: sticleți trăgând în sticlă

Cu talpa la umăr

Aşa cum nu este probabil greu de intuit, cei de la DICE ne oferă un joc în care trebuie să fugi cât te țin picioarele, să te cațeri ca o maimuță şi să faci salturi de ghepard, încercând să ajungi din punctul A în punctul C... fără să treci prin B (aşa cum explică David Belle, fondatorul parkour-ului). Nu este un sport, ci arta de a te mişca, o stare de spirit şi - pentru mulți - o revoltă. Ideile pe care se bazează îi aparțin lui Georges Hébert. Acesta le-a expus în lucrarea *L'éducation Physique Virile Et Morale Par La Méthode Naturelle*, sub puternica impresie pe care i-a lăsat-o atletismul extraordinar al indigenilor în timpul periplurilor sale prin Africa. Dar v-am plictisit destul cu istoria.

După cum spuneam, în timpul jocului, invariabil, misiunile presupun pur şi simplu să ajungi undeva. Iar pentru asta, va trebui să treceți peste obstacole, fie că vorbim de escaladarea unei secțiuni de clădire, fie că nişte oameni ai Legii Păstrării Tristeții Dimprejur, trupe speciale sau gorile angajate de tot felul de companii, deranjați cu toții de activitățile criminal de nonconformiste ale gagicii, s-au gândit s-o trimită la răcoare (după gratii sau la morgă). Pentru asta, aveți la dispoziție tot felul de mişcări, de la simple sărituri la escaladarea zidurilor, mersul pe ele sau plonjoane spectaculoase de evitare a vreunei țevi chitită „să vă dea de cap", cățărat pe țevi, prize complexe, porțiuni de tiroliană sau în care trebuie să vă mențineți echilibrul şi multe altele. Un parcurs reuşit înseamnă de multe ori o succesiune de genul: îmi iau avânt, merg o bucată pe un perete, după care, împingându-l cu picioarele, mă răsucesc brusc şi fac un salt pe o altă clădire, unde abia reuşesc să mă agăț de o țeavă, pe care urc şi alerg mai departe. Trec pe sub sau peste alte obstacole, îi dau un şut primului copoi ieşit în cale, amețindu-l, pe al doilea îl dezarmez şi-i trag una cu propria armă de-l las lat (activând modul slow motion, care se reîncarcă pe măsură ce fugi), iar pe al treilea îl împuşc cu arma proaspăt confiscată, pe care o abandonez pentru a mă avânta pe o tiroliană către o altă clădire. Toate mişcările decurg surprinzător de firesc, credibil şi fluent, iar controlul este bine gândit, chiar dacă îți ia ceva timp până te acomo-



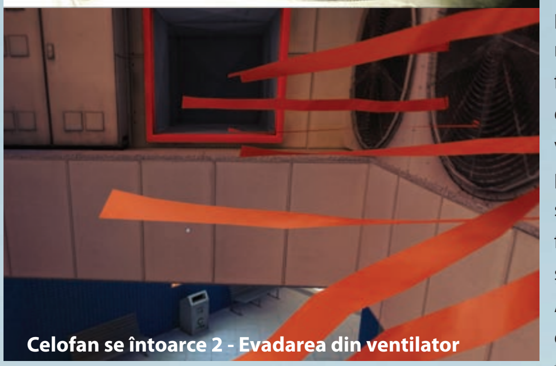
Cu PhysX, sticla cade mai frumos şi... rămâne prin zonă


Fractură mai realistă cu PhysX, acum şi în genunchii tăi :)


Cadru obligatoriu cu violenţă, (de)cădere şi adrenalină

dezi cu stilul şi îţi dai seama ce mişcări poţi face şi unde. Uitaţi de gamepad; tastatura şi mouse-ul simplifică mult problema. Sentimentul de a-l juca este cu totul deosebit, potenţat enorm de abordarea 1st person, care inteţeşte trăirile şi dă o senzaţie mult mai bună de viteză şi adrenalină. Atunci când reuşeşti să te descurci elegant şi cu fluenţă în situaţii limită, presat de gloanţele care-ţi şuieră pe lângă urechi, pare că zbori. Partea de cafteală şi tras cu arma este una secundară şi mai puţin eficientă în mod voit (nu poţi reîncărca nicio armă şi trebuie să renunţi la ea pentru a face majoritatea mişcărilor impuse de traseu), însă pumnii, ciuruiala şi dezarmările ocazionale sunt foarte binevenite. Desigur, e foarte iritant când reuşeşti să te laşi împuşcat sau dacă se întâmplă să estimezi greşit o manevră şi să te prăbuşeşti direct în mormânt, dar checkpoint-urile care înregistrează progresul sunt arhisuficient de frecvente pentru a preveni crizele de nervi. Pentru a nu te rătăci, din loc în loc, anumite elemente sunt marcate cu un roşu intens pe nivelul de dificultate uşor, lucru care la început mi s-a părut o tâmpenie, dar care s-a dovedit justificat, dacă mă gândesc că de multe ori m-am blocat temporat, neştiind pe unde s-o mai apuc sau cum să ajung la elementul cu pricina. Cei mai hardcore din fire pot sta liniştiţi fiindcă modul Hard, deblocat odată cu prima terminare a poveştii, elimină, printre altele, aceste repere. Chiar şi aşa, la apăsarea tastei Alt, Faith va fi orientată automat cu privirea către locul în care trebuie să ajungă. Povestea se poate termina, în medie, în cam 5-6 ore (mai mult sau mai puţin, asta depinde de voi), iar ce rămâne de făcut după aceea este încercarea modurilor Speed Run şi Time Trial, în care trebuie să parcurgi cât mai repede capitolele din joc şi respectiv trasee suplimentare, cu posibilitatea de a încărca pe internet recordurile. Suplimentar, pot fi descărcate şi „stafiile" celorlalţi jucători pentru a încerca să învăţaţi ceva meserie de la dânşii, apoi să le daţi în cap cu ştiinţa, obţinând un rezultat mai bun. Păcat că nu există curse multiplayer corespunzătoare, chiar urmăriri, Capture the Flag sau prinsea, fiindcă ar fi fost un aspect foarte interesant.


Celofan se întoarce 1: La mare ananghie


Celofan se întoarce 2 - Evadarea din ventilator

În rest, conceptul vizual e frumos, grafica detaliată şi bogată în efecte speciale, iar jocul rulează bine chiar şi pe configuraţii la care multe alte jocuri recente strâmbă urât din nas.

La activarea PhysX, veţi observa tot felul de mizerii, ziare ce plutesc în vânt, geamuri care se sparg mai frumos (iar cioburile nu dispar miraculos ca-n varianta fără fizică), pânze şi celofane care se fâlfâie cu stil, ce pot fi ciuruite sau sfâşiate şi alte astfel de lucruri. Acestea nu modifică experienţa de joc, ci vă ţin de urât prin peisajul altfel cam golaş, enervant de aseptic şi îngrijit. Dar vă costă ceva performanţă. Cu o placă nVidia ce suportă PhysX, degradarea numărului de cadre pe secundă este tolerabilă, în schimb, dacă activaţi opţiunea în lipsa ei (lucru posibil), procesorul va avea ceva de furcă, iar frame rate-ul va scădea simţitor. Cea mai bună variantă rămâne o placă dedicată Ageia PhysX, care aduce chiar o creştere a fluidităţii, dar costă prea mult (cam 300 de coco) pentru ce oferă deocamdată, cel puţin în Mirror's Edge. Motto: dacă nu-ncerci fizica, nici n-o să-i duci lipsa!

Mare păcat că producătorii nu au cântărit mai bine jocul lor, fiindcă gameplay-ul putea fi mult mai variat, iar introducerea unor moduri multiplayer interesante (după bunul exemplu general dat de Valve), perfect realizabile, probabil că l-ar fi propulsat din liga inovaţiilor interesante şi plăcute în cea a jocurilor de referinţă, obligatoriu de cumpărat şi butonat. Oricum, nu e rău deloc!

■ **Caleb**



alternativa


SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Îmi veţi spune că parkour-ul nu e un sport, nici măcar extrem, spre deosebire de snowboarding. Important e că Mirror's Edge înseamnă adrenalină, să te avânţi prin aer, înseamnă „coolness" şi mişcări ce - în viaţa reală - au propriile nume, exact ca trucurile din sportul cu placa, fie ea pe roţi sau nu. Iar Shaun White Snowboarding are viteză, adrenalină şi tone de mişcări cool, fiind un titlu foarte reuşit. Încercaţi-l!

**LEVEL FEBRUARIE 2008*

BUNE:
- designul grafic
- alegerea vederii first person
- muzică foarte potrivită
- mişcări cool
- control bun cu mouse-ul

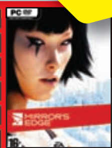
RELE:
- povestea începe interesant şi se termină banal
- dincolo de inovaţie, gameplay sărăcăcios şi repetitiv
- nu are multiplayer

CONCLUZIE:


Mirror's Edge a fost o idee genială cu o implementare excelentă ca grafică şi concept, însă, din păcate, acţiunea devine, de la un punct încolo, monotonă prin repetiţie. Dacă l-ar mai fi condimentat cu alte dimensiuni de gameplay şi interacţiune plus multiplayer ca la carte, nu doar „bătaie pe recorduri", unicul minus ar fi rămas povestea.

7,6

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	07



Gen Action / Puzzle **Producător** Dice **Distribuitor** EA **Ofertant** GameShop.ro
ON-LINE www.mirrorsedge.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 3.0 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB cu Shader 3.0

Burnout Paradise The Ultimate Box

Arde-o la viteză!

Acum aproape 15 ani, când lumea încă se minuna la interfața unui Windows 95, norocul a făcut ca eu să pun mâna pe unul dintre cele mai tari joculețe cu mașini : Destruction Derby. Ore, zile, săptămâni și luni am pierdut cu joculețul, stricând mașini în toate modurile posibile. Ghinionul a făcut ca acesta să fie cam singurul din categoria sa (bine, fără nelipsitul Interstate). Anii au trecut, Windows-ul nu l-a mai recunoscut și mulți au rămas cu buza umflată. Mult mai târziu, prin 2006, se părea totuși că cineva mi-a ascultat rugăciunile, rezultatul fiind un joc în care singura ocupație era să strici mașini: Crashday. Distracția nu a durat prea mult. Totuși, la cât de frumos era acest Crashday, vizual vorbind, era unul dintre cele mai problematice jocuri când venea vorba de gameplay (fiind și motivul pentru care a capitulat rapid). Am sperat că într-o zi cineva va lansa un joc demn de distracția pe care numai DD o putea oferi și se pare că n-am sperat degeaba, anul acesta Criterion aducându-mi unul dintre cele mai distractive jocuri din ultimii ani: Burnout Paradise.

La pomul lăudat

Acum aproape un an, acest Burnout și-a făcut apariția pe console, Criterion demonstrând că nu ai nevoie de tot felul de brizbrizuri ca să faci un joc grozav de curse. Practic, era total diferit de seria NFS, cam singura serie de jocuri cu mașinuțe mai răsărită. Oferea o lume în stilul GTA, unde jucătorul era liber să se plimbe cât și pe unde voia, mașini puternice, curse de tot felul și în primul rând adrenalină și distrugere. Pentru că succesul a fost destul de mare, iar gamerii cu PC au vociferat îndelung, anul 2009 a adus o portare.. și încă ce portare.

Vei începe de la ultimul nivel, cel de rookie, obiectivul tău fiind să bați pe toți. Bine, ați putea spune că asta are și NFS-ul, dar aici lucrurile stau puțin mai diferit, iar elementul cel mai important e libertatea. Singurele lucruri bătute în cuie sunt prezente la startul jocului. Ți se dă o mașină, destul de slăbuță, un carnet de șofer vai de mama lui și de aici jocul decurge după cum te taie capul. Dacă ați jucat ultimul Test Drive în multiplayer și știți cu ce se mănâncă, atunci situația din Burnout vă va fi destul de clară. Ai mașina, oprești la semafor, iar dacă îți place respectiva cursă, ambalezi motorul, faci un burnout micuț și ești pregătit pentru start. Cinci moduri ne sunt puse la dispoziție, unele clasice, altele noi, acestea fiind Race, Road Rage, Marked Man, Stunt și Burning Route. Dacă Race e un mod arhicunoscut din celelalte jocuri cu mașini, celelalte sunt oarecum noi sau cel puțin mult mai distractive decât în alte producții.

De departe, cel mai spectaculos mod este Road Rage, cursă în care obiectivul nu e să ajungi primul un-


Hai, salizează


Turnir modern



Oldschool oldmobile oldcruising







Eu şi nişte prăpădiţi





Nu mă grăbesc, blurul e de vină

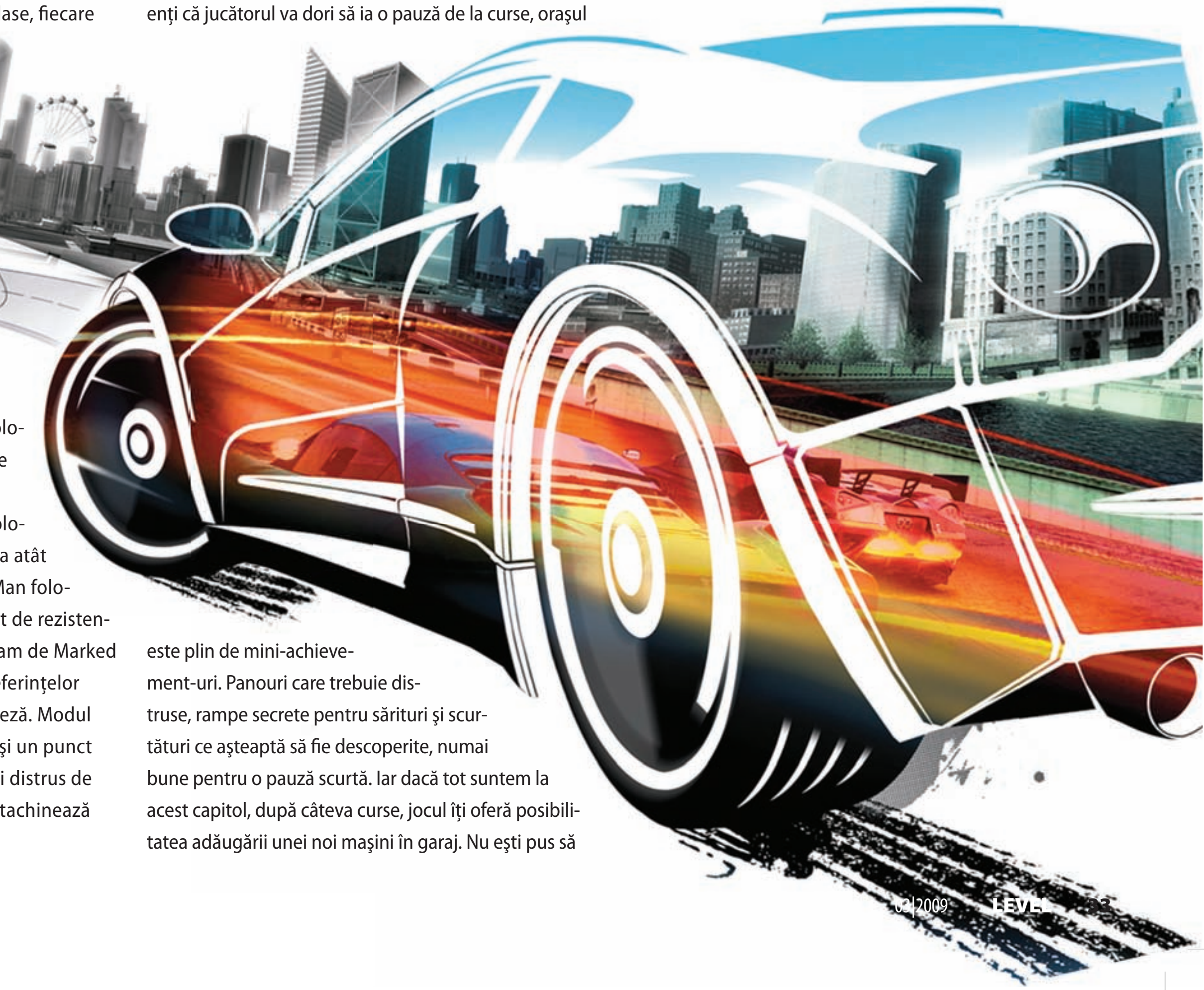
deva, ci să distrugi cât mai multe maşini. Aici ai la dispoziţie mai multe manevre, unele mai spectaculoase decât celelalte. Îţi poţi împinge adversarii în zid, îi poţi ciocni din lateral, îi poţi arunca în traficul de pe sensul opus şi multe alte nebunii, fiecare aducând victoria mai aproape. Dacă ar exista un element negativ aici, acela ar fi faptul că nu prea contează ce fel de maşini foloseşti. Vedeţi voi, în loc să meargă pe un singur tip de maşină, pe care o poţi upgrada şi personaliza în toate felurile, Burnout oferă mai multe clase, fiecare pentru un anumit tip de cursă. Cele rezistente îşi au locul în Road Rage şi Marked man, cele rapide pot fi folosite la Race sau Burning Route, iar cele de stunt cred că ştiţi unde se încadrează. Revenind, nu prea contează ce maşină foloseşti de obicei în curse. Am putut termina atât un Road Rage, cât şi un Race şi Marked Man folosind o maşină de viteză al cărei coeficient de rezistenţă era printre cele mai mici. Că tot vorbeam de Marked Man, acesta ar fi pe locul doi în topul preferinţelor mele, incluzând atât distrugere, cât şi viteză. Modul este unul destul de simplu. Ai maşina ta şi un punct de finiş la care trebuie să ajungi fără să fii distrus de către oponenţi. Pare simplu, dar când te tachinează 3-4 maşini, lucrurile se complică.

Paradis pentru toţi

Vă întrebaţi acum unde este marea libertate de care vorbeam dacă nu poţi să-ţi creezi propria maşină şi nici să avansezi pe un anumit traseu pe scară ierarhică din joc. Ei bine, Burnout are ceva ce NFS-ul doar a încercat să arate şi anume un oraş fără limite. Poţi pierde lejer minute întregi admirând peisajul sau te poţi arunca în cursă după cursă. Oraşul Paradise este deschis oricui oricând, jucătorul fiind liber să circule dintr-o parte în alta pentru a-şi alege cursele. Este foarte uşor să ratezi câte un viraj în timpul unei curse, în primul rând datorită vitezei foarte mari, dar asta face şi distracţia acestui joc. Nu numai că îţi poţi distruge oponenţii în timpul cursei, dar poţi să alegi un alt traseu, diferit faţă de al lor, pentru a câştiga cursa.

Mai mult, pentru că cei de la Criterion sunt conştienţi că jucătorul va dori să ia o pauză de la curse, oraşul este plin de mini-achievement-uri. Panouri care trebuie distruse, rampe secrete pentru sărituri şi scurtături ce aşteaptă să fie descoperite, numai bune pentru o pauză scurtă. Iar dacă tot suntem la acest capitol, după câteva curse, jocul îţi oferă posibilitatea adăugării unei noi maşini în garaj. Nu eşti pus să alegi maşini totuşi, ci să le capturezi. Maşinile noi se vor plimba pe stradă, iar obiectivul jucătorului e să le distrugă pentru a pune mâna pe ele. Odată stricate, aceste maşini ajung la Junk Yard, locul unde poţi schimba între bolizii tăi. Celălalt mod prin care poţi pune mâna pe maşini noi este Burning Route, o cursă contra-cronometru care, odată câştigată, îţi va oferi o variantă superioară a maşinii cu care ai făcut cursa.

Pentru că Burnout este totuşi un joc în care se pune accentul pe distrugerea totală, trebuia să avem parte şi de câteva locuri în care să ne dregem maşina. Nu avem la dispoziţie decât două locuri, un repair shop şi o benzinărie, însă acestea sunt arhisuficiente. Repair shopul îţi repară maşina, un lucru ce ţine mai mult de estetică, iar benzinăria îţi umple bara de boost. Un lucru foarte bun cu aceste locaţii este faptul că ele nu dispar în timpul curselor, chiar este indicat să le foloseşti pentru a-ţi crea un avantaj. Pe lângă cursele cu maşini, pentru care trebuie să lupţi pentru a primi un carnet bun, jocul oferă şi motociclete. Acest mod este similar cu cel de maşini, doar că este mult.. mult mai rapid iar jocul nu are stagii, ci doar un procent care îţi spune în cât timp vei termina jocul.



Use your illusion, Mitică!



Enzo ar fi gelos



Partea de control, sau mai bine zis portarea controlului pe PC, este realizată bine, jocul reacționând destul de bine chiar dacă se folosește doar o tastatură. Burnout se situează undeva între un arcade bun și un simulator acceptabil, mașinile având o masă care influențează modul în care se desfășoară sesiunile de condus.

Nici multiplayer-ul nu a fost uitat, jocul oferind distracție pe măsură. Unul dintre cele mai bune lucruri pe care le-am văzut în ultima vreme este modul în care se face trecerea de la single player la multiplayer, și anume în mod instant. Nu trebuie să salvezi, să te duci în meniul principal și să alegi „multiplayer" așa cum ai face în alte jocuri. Poți sări direct în multiplayer în timp ce te plimbi prin oraș și la fel de bine poți reveni de la multiplayer cu o singură tastă, un mod ce dă foarte multă cursivitate gameplay-ului.

You win!

Motorul grafic din spatele jocului este unul destul de potent și bine folosit. Totul, de la modelarea clădirilor și până la texturarea zonelor de suburbie este făcut cu talent. Mai adăugăm la asta și diferite efecte atmosferice, cum ar fi ceața, un ciclu zi-noapte și avem în față unul dintre cele mai frumoase jocuri din ultima vreme. Într-un joc cu atât de multă distrugere este imposibil să crezi că ai putea lua o pauză pentru un Vivaldi, însă, credeți-mă, se întâmplă des, iar rezultatul este uimitor. Sunetul este și el făcut cu cap (și urechi), motoarele fiind potrivite pe fiecare mașină, iar muzica destul de antrenantă încât să te facă să dai cu oponenții de toți pereții. Singurul lucru pe care l-aș scoate din joc, cel puțin temporar, este vocea DJ-ului care devine stresantă la un moment dat, după prea multe ore de joc.

■ **Discordless**



alternativa



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

Departe de decorul urban, Flatout: Ultimate Carnage oferă aceeași distracție, dar în modul său personal. Mașini care așteaptă să fie stricate, pereți ce așteaptă să fie bătătorite, multe mini-jocuri și distracție la maxim.

**LEVEL SEPTEMBRIE 2008*

BUNE:
- mașini și parapeți
- libertate de mișcare
- multiplayer facil
- motociclete

RELE:
- meniu de consolă
- opțiuni limitate în multiplayer

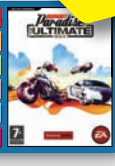
CONCLUZIE:



Burnout este în sine o lecție pentru toți producătorii. O lecție despre cum ar trebui să fie făcut și cum ar trebui să fie portat un joc. Este un joc fără cusur în care distracția este pe primul loc, indiferent că te joci în single sau multiplayer. Dacă nu ați pus mâna pe el, eu zic să vă grăbiți pentru că pierdeți unul dintre cele mai bune jocuri din ultima vreme. Dacă l-ați terminat... așteptați alături de mine pachetul Cops and Robbers programat spre finalul acestui an.

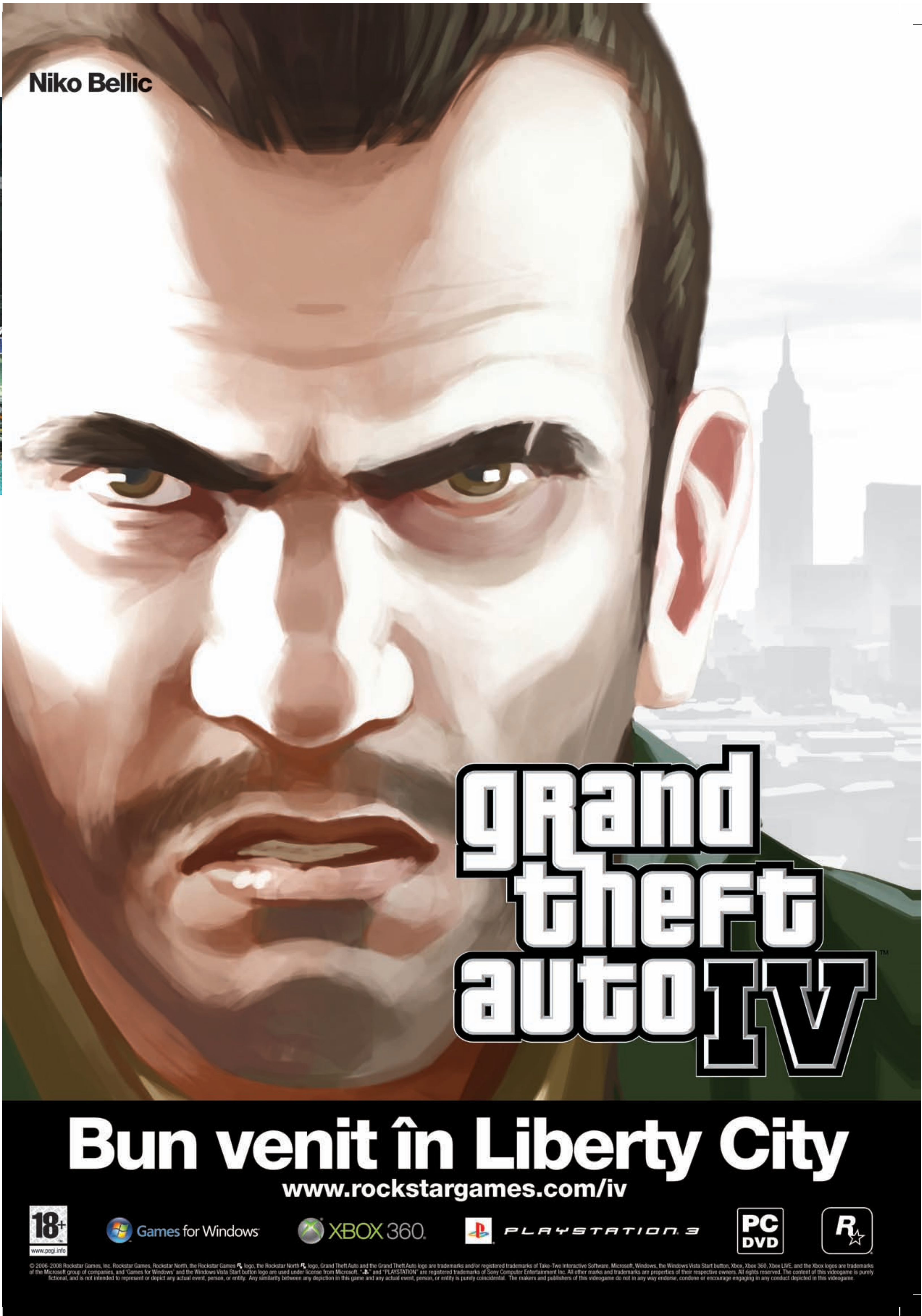
9,4

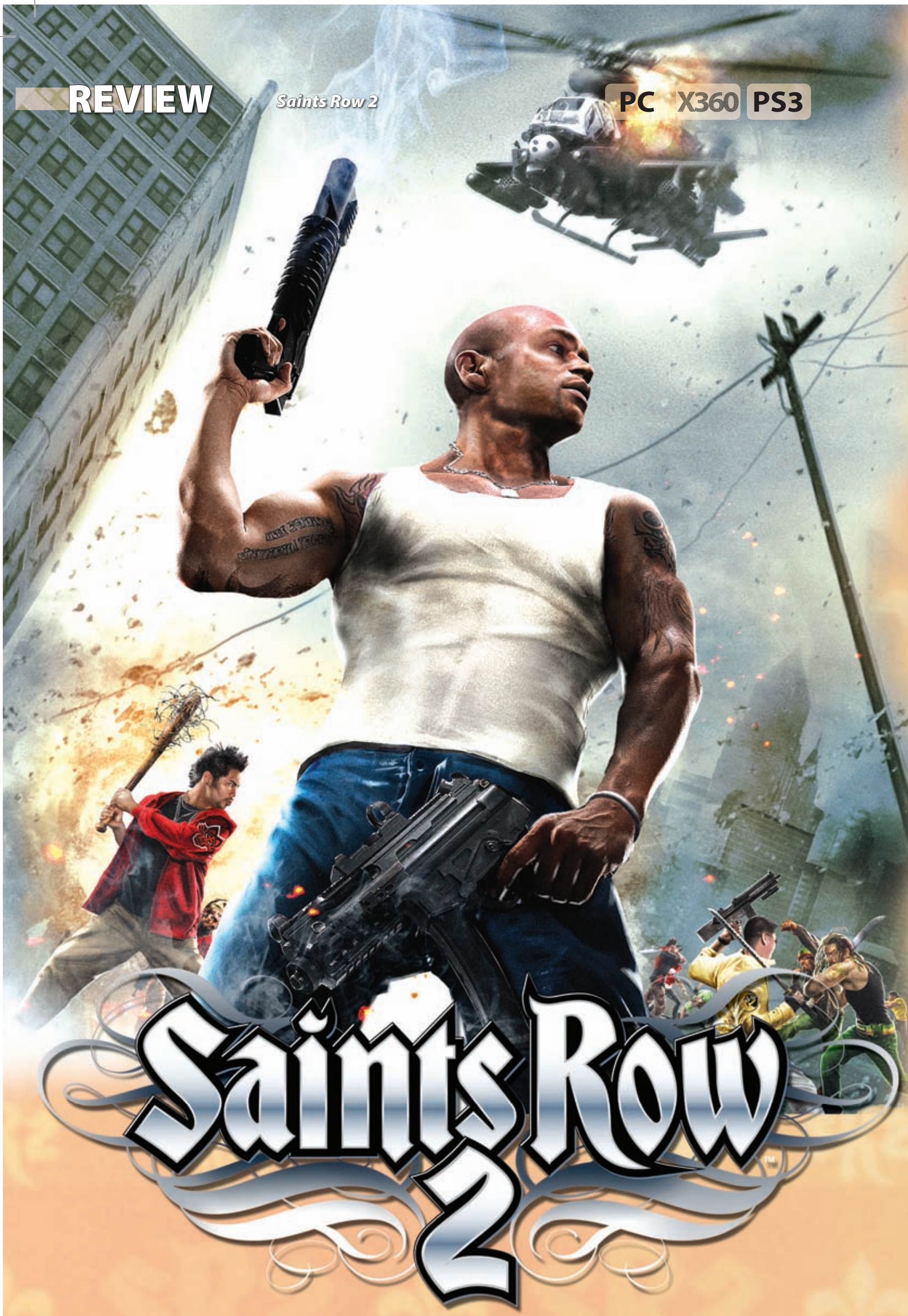
GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	10



Gen Racing **Producător** Criterion Games **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.burnout.ea.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2.8 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 128MB (Shader Model 3.0)


Niko Bellic
grand theft auto IV
Bun venit în Liberty City
www.rockstargames.com/iv
18+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PC DVD
© 2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the Rockstar Games logo, the Rockstar North logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any depiction in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.



Le-a venit rândul şi sfinţilor...

După ce luna trecută am disecat în plan transversal GTA IV, fără milă, m-am trezit în braţe cu versiunile pentru PC şi PS3 a celui mai mare concurent al acestuia, Saints Row 2. Aşadar, după butonarea lui asiduă pe ambele platforme, revin cu impresii, observaţii, concluzii, încercând să vă spun despre ce e vorba într-ânsul şi dacă una sau ambele versiuni merită achiziţionate. Chiar dacă Saints Row s-a lansat ca o simplă clonă GTA, numeroasele diferenţe de concept şi abordarea specifică a lumii sandbox a făcut să-i crească propriile picioare, iar pe umerii lui, Volition au construit ce-a de-a doua parte din serie.

De la bun început, trebuie să mărturisesc că nu sunt un entuziast al unor astfel de serii, dar, cu toate acestea, GTA IV m-a suprins pe alocuri prin umorul de bună calitate, implementarea foarte bine gândită ale multiplayer-ului, povestea reuşită şi frumos prezentată, personajele puternice şi bine susţinute de voci, iar personajul principal a fost unul de care m-am putut lega şi care mi-a plăcut neaşteptat de mult, spre deosebire de cele din Vice City şi San Andreas. Recunosc, mă dau cu slavii.

Cine dracu' sunt sfinţii ăştia?

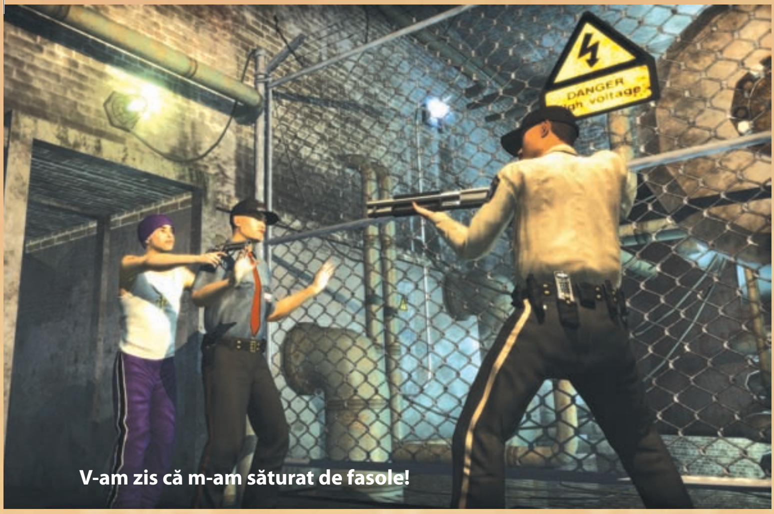
La sfârşitul primului joc (Spoiler Alert), personajul principal, liderul unei găşti supărate, care domina orăşelul Stillwater, a reuşit să experimenteze o explozie pe propria piele, bine pârlită, ajungând de pe bărcuţa instabilă molecular direct în spitalul penitenciarului local... comă în care a zăcut ani de-a rândul, suficient cât să se-aleagă praful de gaşca de răufăcători pe care o conducea, iar lumea interlopă a oraşului să se schimbe la faţă.

Începutul de joc îl găseşte pe protagonist trezindu-se din comă în spitalul penitenciarului care i-a fost casă (mai bine zis dormitor) mai bine de cinci ani. Când doctorul îi dă jos bandajele, apare direct ecranul de personalizare a fizicului şi trăsăturilor. Acolo, veţi avea de unde alege. De la cele mai mici detalii fizice până la felul în care se vorbeşte, se mişcă şi setul de taunt-uri, aveţi de unde alege. Cei de la Volition s-au întrecut pe ei înşişi la acest capitol, aşa că puteţi fi aproape oricine vă taie capul: vecinul de la trei, sec(ur)toristul din copilărie, măcelarul vesel de la colţ, Chuck Norris (vă daţi seama ce risc îmi asum spunând că mai poate fi cineva ca dânsul) sau Antichristul. Singura problemă este că, la începutul jocului, până găsiţi un chirurg priceput, ar trebui să aveţi o versiune hidoasă, deformată, a fizicului selectat, ceea ce nu se întâmplă. Bummer!

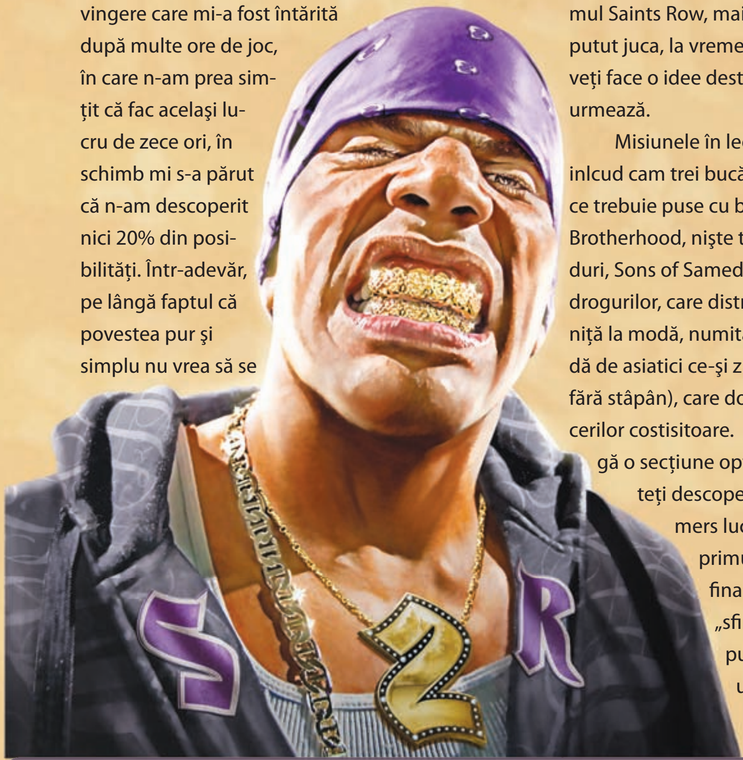
Chiar în patul de lângă tine, cu puţin timp înainte de secvenţa cu bandajul, observi un homeboy înjunghiat, Carlos, care, după ce pleacă medicii din salon, se angajează într-o convorbire cu tine. Afli cu stupoare cât timp a trecut şi că, atunci când a prins vorba că te-ai trezit din comă, s-a lăsat înjunghiat pentru a te ajuta să evadezi. Urmează un soi de tutorial care te bagă direct în pâine, în secvenţe succesive de cafteală, împuşcături şi condus maşini cu poliţia pe urme, foarte reuşită raportat la banalele tutoriale pe care le întâlnim în multe jocuri. Pe parcurs, afli că s-a ales praful de Saints Row, membrii grupului fiind care mai de care în drum spre scaunul electric sau în necazuri chiar mai mari. După evadare, protagonistul se desparte de noul său vechi prieten, hotărât să reunească vechea sa gaşcă de nelegiuiţi şi să ia cu forţa înapoi ce consideră că ar fi fost al lor de drept: străzile oraşului Stillwater. Şi asta faci timp de nenumărate misiuni, bucată cu bucată. Îţi salvezi vechii parteneri de crimă, îţi faci prieteni noi, reuneşti gaşca şi începi un război de stradă cât se poate de dur pentru recăpătarea puterii şi influenţei pierdute, înlăturând inamicii, unul câte unul, după bunul plac şi, spre final, luptând împotriva unei corporaţii vădit deranjate de revenirea Saints Row, pe nume Ultor, care, fără voie, îţi va da acces la cele mai avansate arme de distrugere în masă. O, da!

Things to do in Stillwater when you're back from the dead

Trebuie spus de la bun început că harta de joc e cam la fel de mare ca în GTA IV, cu diferenţe neglijabile. Totuşi, în Saints Row, ai acces la toate zonele din Stillwater de la bun început, aşa că poţi face absolut tot ce-ţi pofteşte inima, chestie caracteristică pentru serie şi un atu faţă de GTA în faţa jucătorilor de duminică. Acestora nu le plac complicaţiile, limitările şi dificultatea excesivă, iar cei de la Volition îşi propun să ridice graniţele de care s-ar fi putut plânge în timp ce butonau titlul celor de la Rockstar. Aşadar, ai la dispoziţie un oraş măricel cu o mulţime


V-am zis că m-am săturat de fasole!

de vehicule de condus şi furat, arme de folosit, clădiri şi zone de explorat şi misiuni opţionale de făcut. După o vreme de alergat de dragul de a vedea ce nebunii se pot face, dar şi cu folos, urmărind firul poveştii, am ajuns la concluzia că Saints Row 2 geme de conţinut, dar mai ales de diversitate, convingere care mi-a fost întărită după multe ore de joc, în care n-am prea simţit că fac acelaşi lucru de zece ori, în schimb mi s-a părut că n-am descoperit nici 20% din posibilităţi. Într-adevăr, pe lângă faptul că povestea pur şi simplu nu vrea să se mai termine, poţi să faci zeci de misiuni şi provocări secundare, unele mai amuzante, altele puţin scârboase, dar toate sărite de pe fix şi fără nici măcar un strop de decenţă. Mi-am dat imediat seama că acesta e punctul forte al jocului şi că, sub aspectul cantităţii şi varietăţii, depăşeşte cu mult ceea ce oferă GTA IV. Pur şi simplu nu mai ştii de unde să alegi din puhoaiele de activităţi, iar paginile articolului nu mi-ar ajunge să le menţionez şi să le descriu pe fiecare în parte. Nu vă pot spune pe de-a-ntregul lista completă de diferenţe faţă de primul Saints Row, mai ales că nici nu l-am putut juca, la vremea lui, însă cred că veţi face o idee destul de clară în ceea ce urmează.



Misiunele în legătură cu povestea inlcud cam trei bucăţi găşti majore rivale ce trebuie puse cu botul pe labe: Brotherhood, nişte traficanţi de arme duri, Sons of Samedi, baronii locali ai drogurilor, care distribuie o nouă găselniţă la modă, numită Loa Dust şi o ceradă de asiatici ce-şi zic Ronini (samurai fără stăpân), care domină industria plăcerilor costisitoare. La acestea se adaugă o secţiune opţională, în care puteţi descoperi de fapt de ce au mers lucrurile prost la finalul primului joc şi segmentul final, în care, desigur, „sfinţii" vor reuşi să pună mâna pe oraş, eliminând şi ultima brumă de rezistenţă din partea corporaţiei Ultor.

Lucrurile nu se prea repetă, iar intriga te pune în situaţii care mai de care mai trăsnite, singurul punct forte dealtfel al unui fir epic presărat cu stereotipuri şi „hai să fim extremi". Umorul este în general de mâna a doua, deşi, recunosc, mai rar, unele replici, imagini şi situaţii m-au făcut să pufnesc în râs.

Partea cu adevărat distractivă şi care diferenţiază Saints Row 2 de GTA IV sunt misiunile secundare şi diversele activităţi ce pot fi întreprinse prin Stillwater, unele preluate din primul titlu. Printre ele, am remarcat cu scârbă Fight Club, o serie de bătăi ilegale în care, după ce-ţi pui la pământ adversarul, trebuie să-i rupi gâtul, Crowd Control, unde trebuie să protejezi tot felul de celebrităţi de fanii mai mult sau mai puţin agresivi, aruncându-i pe aceştia către cele mai sinistre decese posibile. Mai există Septic Avenger, în care foloseşti un camion de vidanjă pentru a împroşca toate mizeriile dintr-ânsul pe proprietăţi scumpe, scăzându-le valoarea, fără a cruţa nici trecătorii nevinovaţi şi în special proprietarii. Trail Blazing presupune conducerea unui ATV prin oraş prin diverse checkpoint-uri; şmecheria este că maşinile şi pietonii care intră în contact cu jucătorul explodează şi iau foc instantaneu, aducându-i acestuia timp suplimentar pentru completarea cursei infernale. O chestie la fel de grotească dar cu-potenţial amuzant este parodierea emisiunii TV COPS prin modul FUZZ, care pune jucătorul în pielea unui ofiţer de poliţie urmat de o echipă TV; el trebuie să se confrunte cu tot felul de activităţi criminale şi să-i măcelărească pe răufăcători cu un maxim de creativitate şi în moduri care mai de care mai scandaloase. De exemplu, pedeapsa pentru parcarea într-un loc interzis poate fi o moarte în chinuri. Pe lângă acestea, mai există ceea ce producătorii numesc diversiuni, ce includ salturi cu paraşuta (apare opţiunea de a o deschide atunci când sari de pe o clădire înaltă


Disco lies


Surfin' USA... Jamaican style!

UNDE ABSURDUL DEVINE SCÂRBĂ

Deşi, în principiu, nu sunt de acord cu violenţa excesivă în jocuri, trebuie să recunosc că butonez multe jocuri violente. Pentru mine, „excesiv" şi punctul din care mi se face silă ţine de natura violenţei din joc, scopul prezenţei ei şi - poate cel mai mult - de capacitatea mea de abstractizare a lucrurilor care se întâmplă pe ecran. Există multe tipuri de violenţă. Un lucru cert este că nu prea poţi compara „unu la unu" GTA cu un joc de strategie, de caft sau cu un shooter WW. În mod surprinzător, nici măcar cu Saints Row 2. Asta fiindcă însăşi premisa şi totodată reţeta de succes a seriei SR este oferirea de libertate totală şi instigarea la violenţă de dragul violenţei (sintagmă tâmpită, recunosc, fiindcă personal nu pot găsi nici măcar un caz în care violenţa este utilă). Sigur, acesta a fost punctul de plecare şi pentru seria GTA. Originalul, foarte violent la vremea lui, fiind bidimensional, devenea mai degrabă „cartoonish", un fel de Happy Tree Friends. În timp, s-au cautat justificări puternice pentru violenţa afişată, lucru perfect vizibil în GTA IV, devenit oarecum cuminte. Ei bine, SR umple exact acest loc, propunând haos şi distrugere în masă „just for fun" sau pentru a căpăta respect „in da hood". Mie unuia nu-mi prea surâde, fiindcă se duce exact spre oribilul Postal, care m-a scârbit irevocabil, dar presupun că, din păcate, doritori se găsesc. Personal, consider că violenţa din Saints Row 2 = gunoi inutil. Pe Call of Duty IV îl văd ca pe un fel de sport individual şi de echipă, lucru valabil şi pentru Left 4 Dead (numai că abstractizez violenţa), de care era să devin dependent. Dar să mutilez bătrânele cu o cutie poştală? Mă leşi?!!



VERSUS GTA IV...?

Fiindcă este o clonă de GTA, comparaţiile cu acesta din urmă sunt inevitabile. Pe scurt, SR2 are:

- grafica ceva mai slabă, tehnic şi artistic, atât pe console cât şi pe PC
- engine de fizică inferior (Havok, faţă de Euphoria), dar ale cărui rateuri sunt extraordinar de caraghioase şi contribuie mult la distracţie
- coloană sonoră la fel de bună, voci mai slabe
- poveste mai subţire şi prezentată mai prost, însă întâmplările sunt delicios de psihopate
- mai mult conţinut, dar ceva mai puţin cizelat
- o hartă cam la fel de mare (de fapt, este acelaşi oraş Stillwater din primul SR dar cu facelift)
- control mai slab al vehiculelor, dar nu cu mult
- schimburi de focuri mai puţin complexe şi realiste, dar foarte satisfăcătoare
- multiplayer cel puţin la fel de bun, plus un mod co-operativ de zile mari

CONCLUZIE: Cele două jocuri sunt complementare. Dacă-ţi place ideea de sandbox şi preferi experienţa cinematografică, realistă, alegi GTA IV; dacă vrei anarhie totală, SR2 e sinonimul ei.







Nut Shot! SR2 le oferă din belşug



sau dintr-un aparat de zbor), mersul la prostituate sau agăţatul femeilor uşoare, drive-by-uri spectaculoase, cascadorii sau jucatul de poker sau blackjack. Mai mult, există provocări speciale în care trebuie să îţi arăţi bijutieriile cât mai multor oameni într-un anumit interval de timp (îmbrăcat în celebrul parpalac ce ascunde goliciune) şi chiar un mod Zombie Uprising, de fapt un joc video în interiorul jocului Saints Row 2, în care trebuie să luptaţi împotriva unor valuri de nemorţi, ajutaţi de către puţinii supravieţuitori, în ceea ce pare a fi vechiul oraş din primul titlu al seriei. Zombie Apocalypse curat! Nu lipsesc nici cursele nebune, contra timp sau împotriva unor adversari controlaţi de AI, folosind diverse vehicule, de la un ATV la motociclete, camioane, bărci şi elicoptare. Aceste activităţi diverse au ca premiu puncte de respect, medalii de bronz, argint sau aur, în funcţie de calitatea prestaţiei şi diverse obiecte, precum piste noi audio, îmbrăcăminte şi accesorii. Lista de activităţi nu este nici pe departe epuizată, aşa că puteţi să vă imaginaţi durata necesară experimentării corespunzătoare a tuturor posbilităţilor oferite de joc.

Unora le place... Custom

Acesta este un alt punct în care titlul celor de la Volition excelează: poţi să porţi orice haină, de orice culoare, în orice fel vrei, cu logo-uri personalizate, în orice combinaţie, cu o mulţime de accesorii. Puteţi merge chiar la un chirurg plastic, pentru a vă modifica fiecare membru al corpului după bunul plac. E o întreagă nebunie, realizată foarte bine dealtfel. Vehiculele pot fi şi ele modificate în numeroase moduri, mai ceva ca într-un NFS Underground. Armele nu sunt modificabile, însă varietatea enormă, de la cuţite de bucătărie şi spray-uri de autoapărare până la minigun-uri, săbii ninja şi aruncătoare de flăcări, alături de posibilitatea de a apuca obiecte de pe stradă precum semne de circulaţie, scaune etc. şi a bate măr lumea cu ele sau a le arunca după fricoşii care fug de tine ar trebui să-i satisfacă pe toţi. Există şi un mod Fine Aim, identic cu cel din Resident Evil 4.

Vehicularea prin oraş...

Se poate face pe două roţi, patru, cu barca sau prin aer, cu elicoptere (inclusiv unul de atac, aferent unui minigame de asalt) jetski-uri, biplane, avioane cu reacţie şi tot ce vă poate trece prin cap. Există atât de multă diversitate încât chiar şi după o bucată bună de jucat, descoperi în continuare o mulţime de noutăţi interesante. Vrei să te dai cu superbike-ul, luându-i în lama unei katane pe toţi cei care-ţi



O nevastă înşelată îşi face dreptate

ANARHIA ÎN MAI MULŢI



Prima chestie care mi-a atras atenţia a fost modul cooperativ, în care poţi invita un prieten (de exemplu din lista Steam) să ţi se alăture pentru a face misiuni împreună. Partea interesantă este că, dacă acceptă, el intră în „lumea ta de joc" şi mai ales că apare aproape instantaneu şi poate intra şi ieşi din horă după bunul plac. Iar acesta e un mare plus pentru orice joc. Apoi, puteţi face oricâte nebunii împreună şi separat, dar atenţie: când unul capătă un anumit Wanted Level, acesta se aplică şi celuilalt. Este foarte distractiv şi puteţi face împreună ENORM de multe lucruri, printre care să vă păcăliţi compania de asigurări, punând la cale un „accident". Nebunie curată! În rest, avem clasicele Deathmatch şi Team Deathmatch (Gangsta Brawl şi TGB), alături de un mod special Strong Arm, în care două echipe vor încerca să ajungă fiecare prima la suma de 100.000 de coco, pe care-i pot câştiga completând mai rapid şi mai eficient diversele etape ale confruntării. Fireşte, echipele pot interacţiona, punându-şi piedici reciproc în atingerea obiectivelor. Modurile de joc nu sunt la fel de multe ca în GTA IV, dar sunt atât de bine realizate încât nu se simte că ar lipsi ceva. În mod evident, multiplayer-ul este un punct forte al lui SR2.

trec prin rază, în stil Kill Bill? Se poate. E de-a dreptul ameţitor de divers. Pe lângă asta, ca şi în GTA, poţi chema taxi-uri să te ducă la destinaţie, cu toate că aici nu există metrou de suprafaţă sau altă chestie asemănătoare. Unele vehicule pot fi controlate exclusiv de NPC-uri, dintre care cel mai trist exemplu este skate-ul, pe care mi-ar fi plăcut mult să-l încerc, mai ales că San Andreas ne-a arătat că se poate şi că e distractiv, odată cu introducerea BMX-urilor. Asta e, nu poţi să le ai chiar pe toate. Să nu uit: toate vehiculele au Cruise Control, implementat special pentru a face drive-by-urile mai uşoare. Şi funcţionează de minune!

Detalii tehnice

Ca şi în GTA IV, există acum un telefon mobil, prin care poţi apela personaje importante din joc şi poţi fi la rândul tău apelat. Implementarea nu este chiar atât de reuşită ca în jocul celor de la Rockstar, dar îşi face treaba cu brio. La fel şi cu sistemul GPS ce permite fixarea de waypoint-uri pe hartă. Muzica este diversă, iar personajul principal se apucă uneori să îngâne melodia de la radio într-un mod foarte caraghios. Se poate, desigur, să incluzi fişiere MP3 stocate pe hard disk, însă, din păcate, emisiunile de pălăvrăgeală lipsesc cu desăvârşire. Există câteva emisiuni TV, nu la fel de distractive şi reuşite precum cele din GTA, iar vocile personajelor, deşi potrivite şi înregistrate de actori profesionişti, parcă nu impresionează la fel de mult ca cele din Liberty City. Grafica este absolut decentă, deşi are bug-uri frecvente, însă de multe ori distractive, însă nu se apropie prea mult de gradul de atmosferă pe care l-am remarcat în titlul celor de la Rockstar. Sistemul de fizică, mai puţin solicitant pentru PC, fiind bazat pe Havok, funcţionează relativ bine (ok, nu veţi vedea leşurile scurgându-se pe capote precum în GTA, care foloseşte superiorul Euphoria), iar bug-urile ocazionale se dovedesc a fi de tot râsul, crescând buna dispoziţie în loc să enerveze. Totuşi, partea ciudată este că, în timp ce pe PS3 am mai experimentat căderi de frame rate-uri, mai mari decât în GTA, pe PC lucrurile stau absolut îngrozitor. Frame rate-ul este complet instabil, iar Saints Row 2 haleşte resursele de zici că nici nu le-ai avut, chiar dacă grafic vorbind şi ca engine de fizică nu nu există nicio justificare pentru asta. Şi-or fi zis că dacă cei de la Rockstar şi-au permis să ceară un sistem foarte puternic pentru jocul lor, n-ar trebui să se lase nici ei mai prejos. Partea şi mai proastă, care dovedeşte că portarea a fost făcută în bătaie de joc, este sistemul de control absolut infect al vehiculelor cu tastatura şi cu mouse-ul. E mai rău decât cel mai prost arcade posibil. Dacă înfigeţi un controller de Xbox 360, lucrurile se îmbunătăţesc radical cu vehiculele, în schimb devine evervantă lipsa autoaim-ului, fiindcă singurul aspect sub care mouse-ul străluceşte, ca de obicei, este schimbul de focuri, mult mai dificil cu stick-ul multidirecţional. În plus, nu poţi naviga prin meniuri folosind controller-ul, ci trebuie să te chinui cu tastatura, în condiţiile în care comutarea între secţiuni se face cu tastele Ctrl şi Shift (ce naiba au avut ăia în cap când au făcut portarea?), în timp ce săgeţile direcţionale sunt active doar în submeniuri şi pentru modificarea setărilor. Genial de prost. Aşadar, pe PC, pe lângă cerinţele total nejustificat, ne bântuie un sistem de control tâmpit, lucruri suficient de frustrante care să te facă să nu vrei să-l joci pe PC. Oricum, publicul său ţintă este mult mai probabil să prefere consolele ;).

La urmă, concluzionez că Saints Row 2 este un joc bine realizat - pe consolă (dar de prost gust), care oferă tone de conţinut şi distracţie pentru cei mai toleranţi cu specificul său decât mine.

■ **Caleb**



Uma, is that you?



Mă scuzaţi, am greşit adresa.



Whoops! De fapt, încercam să răspund la telefon.



Mi-am zis să mai degajez traficul

alternativa



GRAND THEFT AUTO IV

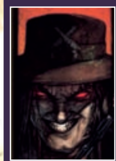
Un joc cu siguranţă mai reuşit ca „production value", cu atmosferă, ceva mai realist, care cel puţin caută justificări pentru violenţă. Personajul principal are dese procese de conştiinţă şi ezitări în a face rău, cu toate că, aparent, bad karma în forţează de multe ori. Dacă nu găsiţi în violenţa inutilă un deliciu şi căutaţi o poveste mai interesantă şi mai profundă, mai bine jucată şi spusă îmbinată cu sandbox-ul, asta e recomandarea.

*LEVEL FEBRUARIE 2008

BUNE:
- tone de conţinut şi diversitate
- misiuni secundare amuzante
- poţi să-ţi personalizezi protagonistul până-n pânzele albe
- mod multiplayer cooperativ foarte uşor de iniţiat
- piese bune în repertoriu (de gustibus) şi diversă

RELE:
- optimizare abominabilă pe PC; cerinţele minime sunt departe de adevăr
- bug-uri grafice frecvente
- control foarte slab cu tastatura şi mouse-ul faţă de gamepad
- AI slab
- poveste trasă de păr (de gustibus) şi plină de stereotipuri

CONCLUZIE:



Pe PC este pur şi simplu un dezastru, nu atât din pricina bug-urilor, ci mai ales prin instabilitatea frame rate-ului şi a cerinţelor de sistem îngrozitor de mari faţă de ce oferă. Altfel, pe consolă, devine o alternativă foarte interesantă la GTA pentru cei care vor pur şi simplu să-şi facă de cap în cele mai absurde moduri posibile într-un oraş.

Este paradisul haosului, ca să zic aşa.

7,2

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	06
IMPRESIE	06



Gen Action-Adventure **Producător** Volition **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel. 021 330 17 19 **ON-LINE** www.saintsrow.com

CERINŢE MINIME: **Procesor** AMD X2/Core2Duo 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 7600 / ATI X1300 128 cu Shader 3.0

TRAINZ™ SIMULATOR 2009 WORLD BUILDER EDITION

O poveste pe şine

TREN, trenuri, s.n. Convoi de vagoane de cale ferată legate între ele şi puse în mişcare de o locomotivă (DEX Online)

Definiţia e una modernă. Tot DEX-ul mai are o definiţie în care înlocuieşte locomotiva cu tracţiunea animală. Sincer, sunt într-un impas destul de mare. Am tot scris articole despre simulatoare de trenuri, după ce şi Claude a scris la rândul lui acelaşi lucru pe vremuri. Oare ce mai poţi scrie, ce mai poţi adăuga?! Poate că jocurile diferă la un moment dat, însă trenurile clar sunt aceleaşi. Plecând de la Microsoft Train Simulator, trecând prin seria Trainz şi ajungând până la Rail Simulator, se observă că singurul lucru care face diferenţa imediat este interfaţa. Se ştie că e cu totul altceva să creezi condiţiile de deplasare ale unui avion faţă de cele ale unei locomotive cu vagoanele asociate. La trenuri e mai simplu. Fizica este de alt tip, condiţiile de lucru sunt altele. Fiind simplu, e greu să o dai în bară. Tot ce trebuie să cunoşti este puţină mecanică clasică, şi anume cam cât se studiază în clasa a noua. Ca urmare, toate jocurile astea cu trenuri seamănă izbitor şi fac acelaşi lucru, cu mici şi nesemnificative diferenţe de engine grafic. Şi atunci, oare de ce ne mai chinuim să scriem despre fiecare joc în parte?

Trenurile în LEVEL

O să încerc să descopăr de ce îmi e foarte greu să refuz orice şansă de a mai scrie un simulator de trenuri. Scriam în articolul de Rail Simulator cam aşa:

„Ce-ar fi dacă, într-o zi oarecare, fără specific meteorologic, cineva te-ar lua şi te-ar ameninţa cu moartea dacă nu duci un tren la o anumită destinaţie?! Aş zice că ar fi o zi destul de proastă pentru tine. Dar nu pentru mine. Asta pentru că aş râde în nasul teroristului, i-aş arăta degetul în timp ce aş conduce cu genunchiul. Pentru că, spre deosebire de cei mai mulţi dintre voi, eu am jucat Rail Simulator. Făcut să te ţină în viaţă!"

De unde reiese clar faptul că mă gândesc la lucruri despre care unii oameni ar considera că sunt cel puţin dubioase. Totuşi, terorismul feroviar poate fi considerat o motivaţie pentru a juca un simulator de trenuri. Mai departe:

„Degeaba vă râdeţi în barbă cu subînţeles. Să fi mecanic de locomotivă e ceva mai complicat decât a fi şofer de autoturism. Cam de vreo 20 de ori aşa. Trebuie să ştii multe, ca de exemplu mecanica fluidelor, fizica materialelor şi, nu în ultimul rând, să te pricepi la electrotehnică. În curând, odată cu apariţia locomotivelor



Schiţă de peisaj de cale ferată

atomice, va trebui să cunoşti şi fizică atomică."

Cu alte cuvinte, s-ar putea să vă treziţi într-o dimineaţă extrem de dezamăgiţi de faptul că nu vă permiteţi maşina visurilor şi, chiar dacă o faceţi rost până la urmă, nu aveţi unde să vă manifestaţi cu ea. Şi atunci veţi lua Micul Manual al Amatorului de Fizică Atomică şi o să puneţi bazele antrenamentului pentru a conduce locomotiva viitorului, la viteze incredibile, care să vă satisfacă nevoia de libertate. Evident, exersând pe un simulator de trenuri pe PC. Aş dori să menţionez că, deşi aşa pare, totuşi nu sunt de acord cu ce am scris mai sus (din motive personale).

„Spuneam că jocul este de o acurateţe destul de ciudată în ceea ce priveşte nivelul de simulare. Nu sunt foarte convins că merge până la cel din Microsoft Train Simulator. Nu sunt sigur că merge nici măcar până la cel





Şine printre Alpi





Să fiu mecanic de tramvai nu e chiar un vis de-al meu



din Trainz. Dar aşa dă impresia. Controlul, feeback-ul şi interfaţa sunt atât de la îndemână… iar trenurile şi peisajele sunt realizate excepţional. Fizica pare bine implementată, de la inerţie până la controlul damage-ului şi al forţelor mecanice care intervin în deplasarea trenului. Declivitatea terenului are direct influenţă asupra comportamentului locomotivei, inerţia diferă ca valoare în funcţie de masa garniturii de tren. Până şi şinele reacţionează sonor în funcţie de greutate, unghi în curbă etc.”

Citind textul acesta, m-am apucat să mă scarpin în cap. Ştiţi de ce? Pentru că sunt unele cazuri în care scriu câte ceva care ajunge să mă convingă chiar şi pe mine de cât de profesionist sunt. Se poate observa mai sus nivelul de expertiză de care dau dovadă, totul învăţat „the hard way” cu trenuleţe de jucărie. Îs curios dacă tata ştie ce mecanic de locomotivă a avut în casă. Pe de altă parte însă, cu acest text se închide un ciclu vechi de prin 2001, de la Microsoft Train Simulator. Citind ce e mai sus, aproape orice review devine oarecum redundant deoarece clasificarea a fost făcută. Sau?!

Istoria feroviară în LEVEL

În cazul în care aţi crezut altfel, eu folosesc destul de mult Wikipedia în studiile personale pe diferite subiecte, care de obicei au ca rezultat diferite articole. Un exemplu concludent ar fi cel de mai jos:

„Totul a început în urmă cu vreo… 458 de ani în Germania, unde şinele erau de lemn şi erau folosite de mici vagonete trase de animale de povară, pentru că transportul se dovedea a fi mult mai uşor decât pe drumuri. În 1776, şinele de lemn au fost înlocuite cu cele de fier, iar vagonetele au fost înlocuite cu tramvaie, trase tot de animale de povară, săracele, dar care s-au extins în întreaga Europă. În 1679, Thomas Savery, un oarecare inginer militar englez, a patentat primul motor cu aburi, care după vreo sută de ani a evoluat în ceva mai avansat… locomotiva cu aburi.”

Nu, nu ştiam asta nici din liceu, nici din şcoala generală. Wikipedia este prietenul de suflet al redactorului. Revenind la ideea de mai sus, faptul că-ţi extinzi nivelul de cunoaştere poate reprezenta un motiv suficient de puternic încât să scrii nu numai review-uri despre trenuri, ci şi pentru orice alt tip de joc. Apropo de lucrul acesta, mă gândeam la un moment dat care este de fapt diferenţa dintre cineva care încearcă să scrie articole bune şi cineva care reuşeşte. Şi e destul de simplu – cei din urmă îşi cunosc limitele (citind propoziţia asta detaşat, mi-am dat seama de nivelul de „bullshit” pe care il conţine).

Să nu uit, întotdeauna mi-a plăcut să adaug o notă personală în articolele despre trenuri, deoarece, să te joci cu trenuleţele la peste 30 de ani nu intră totuşi în limitele normalului, lucru care mă amuză… sau nu.

„Cert e că, după atâţia ani, transportul feroviar este extrem de utilizat în toată lumea pentru că e sigur şi eficient. Singura lui problemă este că încă nu s-au făcut căi ferate transatlantice de exemplu, adică nu poate merge pe apă. Are o disponibilitate pentru suprafeţe solide” – Hai noroc tovarăşe Evident…





Înapoi la trainz-uri

Z-ul acela din coadă mă face permanent să mă gândesc la cuvinte gen „warez, moviez, gamez" etc. Probabil din cauză că vremurile se schimbă, şi Trainz acesta devine şi el ceva depăşit ca şi cuvintele de mai sus. Momentan am încheiat cu citatele deoarece, zic eu, am atins acele puncte pe care le doream atinse. Sau probabil că nu, din moment ce încă nu m-am oprit din scris. În plus, sunt nişte lucruri interesante de spus şi despre Trainz 2009. Ca de exemplu faptul că, indiferent câte liniuţe şi bobiţe enumerative au pus producătorii, totuşi diferenţe notabile faţă de Trainz 2004 şi 2006 nu sunt. Să luăm ca exemplu „dublarea dimensiunii texturilor". Eu, dacă aş fi un producător independent cum e Auran, aş fi mai grijuliu cu astfel de declaraţii. Asta pentru că, din 2003 până acum, în restul jocurilor rezoluţia şi dimensiunea texturilor au evoluat un pic altfel, lucru care a dus la aspecte grafice cam de 20-30 de ori mai reuşite. Mergând mai departe, engine-ul fizic e acelaşi, feeling-ul e acelaşi, iar cele două sunete din joc sunt aşa cum ni le amintim, adică repetitive şi enervante. Şi atunci, de ce oare au obrazul să ceară bani pe exact acelaşi produs?!





Pentru că, deşi pare acelaşi, totuşi a primit altceva, şi anume o grămadă de conţinut. Pasionaţii de trenuri au investit o grămadă de timp personal pentru a crea o mulţime de trasee, vagoane, locomotive etc. Auran s-a folosit de asta pentru a crea o interfaţă extrem de la îndemână pentru a avea acces la acest conţinut, in-game, dar pe bază de înregistrare. Aşadar, cei care sunt chiar interesaţi au posibilitatea de pune mâna pe cea mai extensivă colecţie vizuală şi funcţională de istorie şi viitor feroviar din lume, un fel de Wikipedie 3D a trenurilor. Absolut tot conţinutul este gratuit. Pe lângă asta, jocul mai are acum un utilitar special cu care conţinutul jocului poate fi alterat, modificat şi gestionat, astfel încât orice MODer să aibă acces instant la crearea propriei sale lumi virtuale cât de rapid se poate.

În rest… Trainz rămâne Trainz, adică un joc care şi-a depăşit de mult condiţia de joc. Rămâne un simulator în adevăratul sens al cuvântului, care a mai primit o mulţime de mici tweak-uri cu versiunea 2009. Iar vechimea şi faptul că e depăşit vizual îi dau oarecum mai multă personalitate decât ne-am aştepta, pentru că aparţine unui timp în care jocurile erau făcute de pasionaţi şi nu de companii multinaţionale obsedate (pentru că aşa e normal pentru ei) de profit.

Ca să închei aşa cum am început:

„Jocul creşte. Între timp, accesaţi periodic pagina de web a producătorilor pentru că veţi vedea cât de activi sunt . Vă recomand cu căldură să daţi bani pe acest joculeţ pentru că nu veţi regreta. Aproape că-l putem introduce în categoria indie-games. Dacă aveţi în voi un pic de ulei de motor pe lângă sânge, nu vă ignoraţi impulsul. E un joc până la urmă. Nimeni nu vă pune brişca în coaste… deocamdată."

■ **Locke**



Sortiment bogat de trasee

alternativa



CIU-CIUUU!

De fiecare dată, cineva s-a mai trezit cu o idee creaţă de alternativă. Acum vin şi eu şi vă recomand o alternativă la această alternativă: „Ei bine, în cazul acesta vă recomand cea mai viabilă alternativă posibilă. În loc să vă aşezaţi fundurile pe scaunele călătorilor din vagoane, ce-ar fi dacă l-aţi corupe pe naşu' să vă urce în cabina locomotivei? Să simţiţi mirosul de ulei sau de oxid şi să simţiţi pe pielea voastră cum e să stai zeci de ore să te chiorăşti la nişte ceasuri, să împingi şi să roteşti de nişte manete şi să înjuri toţi cretinii care trag semnalul de alarmă ca să oprească trenul în faţa casei lor. O să vă schimbe nişte perspective."

BUNE:
- simularea
- conţinutul imens
- uneltele de dezvoltare
- comunitatea

RELE:
- engine grafic invechit
- sunet jalnic

CONCLUZIE:



O să vină vremea în care o să fac review-uri standard, în care o să mai schimb doar numele jocului pe alocuri.

7,8

GRAFICĂ	07
SUNET	06
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator **Producător** Auran **Distribuitor** Auran **ON-LINE** www.ts2009.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 2,2 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM

Tehnologia Wireless N



CD de configurare în limba română

DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
  802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
  802.11a, n draft 2.0 5GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *

CHIP PRODUSUL ANULUI 2008

PRODUSUL ANULUI 2007 XtremPC

Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless CHIP



CD de configurare în limba română

DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *



CD de configurare în limba română

DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof *

www.dlink.ro

Connect with intel Centrino | Works with Windows Vista | Wi-Fi CERTIFIED

* D-Link garantează compatibilitatea cu 802.11N prin upgrade de firmware o dată cu ratificarea standardului.

WIRELESS N by D-Link

D-Link®
Building Networks for People

CRYOSTASIS

Băiatul cu chibriturile.

Cred că voi ajunge să mă specializez în recenzii ale jocurilor produse în spaţiul ex-sovietic. Nu pot spune că acest lucru mă deranjează, există o afinitate clară între mine şi jocuri precum S.T.A.L.K.E.R., Codename: Outbreak, You are Empty, Pathologic, King's Bounty, Hard to Be a God, Rage of Mages, ca să dau puţine exemple de produse ale unui vast continent de creaţie numit „fosta Rusie". Cu atât mai mult m-am simţit atras de subiectul prezentului articol, aflând că este vorba de un titlu dezvoltat de cei de la Action Forms, care mi-au atras atenţia în 1997 cu o clonă de Quake agreabilă, numită Chasm - The Rift, urmată între 1998 şi 2000 de seria Carnivores (un Turok discutabil, dar jucabil în special pentru spaţiile largi, neobişnuite la acea vreme). Al treilea în seria producţiilor Action Forms a fost Vivisector: Beast Within, în 2005, care m-a lăsat undeva, la limita inferioară a indiferenţei, ceea ce s-a întâmplat şi cu publicul din lumea întreagă, din câte mi-am putut da seama din opinii şi review-uri.

De altfel, şi firma Action Forms probabil că a sesizat acelaşi lucru, motiv pentru care pare a-şi fi propus un obiectiv foarte ambiţios: să realizeze un shooter survival horror, motorizat de o tehnologie grafică şi fizică de ultimă oră, ce ne introduce într-o poveste tulburătoare, parcursă cu ajutorul unor concepte de gameplay originale.



LOADING

Buletinul meteorologului

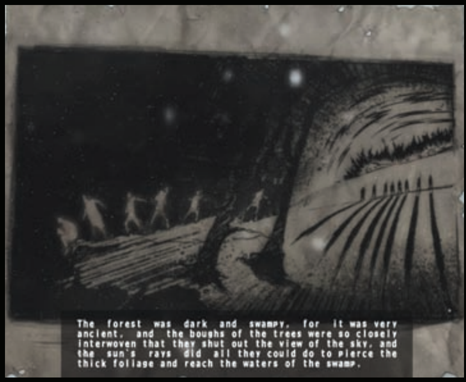
Anul este 1981. Meteorologul Alexander Nesterov, aflat într-o staţiune ştiinţifică de pe Cercul Polar de Nord, este trimis de către autorităţile sovietice pentru a investiga ultimele ore ale unui vechi spărgător de gheaţă nuclear, numit North Wind, prins în calota polară. Motivele pentru care această navă, aflată cu ani în urmă în serviciul militar al Uniunii Sovietice, a ajuns în derivă, închisă în capcana de gheaţă a Oceanului Arctic, nu sunt cunoscute. La fel, nu se ştie ce s-a ales de echipajul acesteia - deşi este aproape sigur că toţi au îngheţat unul după altul în frigul polar, acelaşi frig cu care se va lupta eroul nostru, în drumul său prin măruntaiele imensului North Wind, pe care îl va parcurge încercând să descopere misterele sorţii acestuia şi a marinarilor săi.

În încercările la care va fi supus, Alexander Nesterov va fi ajutat de o capacitate paranormală pe care o posedă, a cărei origine nu ne este explicată, dar, ce ne trebuie atâtea explicaţii?!... se poate şi fără ele... Este vorba despre „ecoul mental", care îi oferă meteorologului posibilitatea de a trăi ultimele amintiri ale celor decedaţi, ceea ce îi permite să se întoarcă în timp chiar în momentele de dinaintea morţii acestora, şi, în persoana lor, să modifice prin acţiunile sale trecutul în aşa fel încât să schimbe viitorul.

La frigider

În cea mai mare parte a timpului, acţiunea jocului se desfăşoară în spaţii închise, strâmte, înghesuite. Asta mi se pare firesc, dacă mă gândesc că pe un vas militar destinat misiunilor în Oceanului Arctic tot spaţiul trebuie să fie drămăluit cu grijă şi folosit la maxim. Sunt, totuşi, şi scene în care te afli în exteriorul navei, dar fără ca asta să îţi deschidă perspective largi - viscolul îţi îngrădeşte foarte mult din câmpul vizual, dar şi din timpul pe care îl poţi petrece afară. Frigul te obligă să te mişti foarte repede pe punte, nu îţi dă timp de stat şi admirat inexistenta privelişte, pentru că trebuie să ajungi în interiorul vasului, în speranţa că vei găsi un loc mai cald, pentru a rămâne în viaţă.

Asta este una din găselniţele de gameplay care m-au încântat la Cryostasis - necesitatea imperativă de a te încălzi, de a-ţi menţine tot timpul temperatura corpului cât mai ridicată. Producătorii au găsit o modalitate foarte inspirată de a te obliga să cauţi căldura: ceea ce în toate jocurile avem ca indicator al sănătăţii (aşa zis-ul „health bar"), în Cryostasis are rolul de a indica temperatura corpului. De fapt, arată chiar două temperaturi, una a mediului ambiant şi cealaltă a propriului corp. Evident, dacă stai mai multă vreme la o temperatură exterioară scăzută, şi temperatura ta începe să scadă.



Evident, dacă rămâi în ger, vei muri, pentru că temperatura corpului tău va scădea sub nivelul la care îţi mai poţi menţine funcţiile vitale. Astfel, eşti obligat să te mişti în permanenţă, încercând să găseşti locuri mai calde. Iar dacă nu le găseşti, încerci să le faci mai calde, punând în funcţiune diversele dispozitive electromecanice ale navei, nu doar sistemele de încălzire ale acesteia. Spre exemplu, un bec este suficient ca să te încălzeşti mulţumitor, dar foarte bune sunt şi mecanismele cu frecare ale diverselor maşinării pe care le poţi pune în funcţiune. Poţi porni şi radiatoare, dar poţi avea norocul să dai şi peste mici focuri care mocnesc.







Partea interesantă, deşi greu de înţeles la o primă „lectură" a jocului, este aceea că atacurile reuşite ale oponenţilor îţi reduc temperatura corpului, eventual până la nivelul la care mori. Să zicem că este vorba despre o încercare de a integra acest sistem de gameplay bazat pe temperatură cu necesitatea de a avea un indicator al sănătăţii precum în alte jocuri, care să dea o măsură a efectului luptelor asupra persoanei tale.

În opinia mea, faptul că atacurile îţi scad temperatura corpului reprezintă o soluţie naivă, derutantă în prima, a doua şi a chiar a "n"- a fază a jocului. Este primul din o serie de lucruri care te bulversează la Cryostasis, producând treptat un sentiment de frustrare. Din fericire, există o explicaţie... pe care o voi dezvălui mai încolo, când vă voi arăta cum este posibil să „topeşti" frustrarea de care vă vorbeam.





Mental... tal... al...

Un alt element original al jocului este acea putere psihică aparte a meteorologului nostru de serviciu – „ecoul mental". Aceasta îi permite lui Alexander Nesterov să retrăiască ultimele minute din viaţa victimelor pe care le întâlneşte zăcând împrăştiate prin tot vasul. Dar, prin retrăire nu înţeleg numai capacitatea de a vedea prin ochii celor morţi, ci şi posibilitatea de întoarcere în timp şi de acţiune efectivă, din pielea celui pe atunci încă viu. Nesterov poate corecta trecutul, făcând lucrurile pe care cei care au murit nu le-au dus până la capăt.

Astfel, meteorologul poate salva vieţile celor pe care îi „populează", dar poate corecta şi acţiunile lor ca ansamblu, pentru că fiecare din faptele celor pe care îi substituie au contribuit, însumate catastrofic, la dezastrul navei North Wind. Deci, întorcându-se în timp la fiecare din erorile care, prin acumulare, au dus la mormântul îngheţat din prezent, eroul ar putea, se pare, salva întreaga navă şi echipajul acesteia.

Totuşi, rolul acestor întoarceri în timp nu este numai acela de a „mântui" pe cei morţi şi vasul North Wind. Mai există şi o altă necesitate, materială de-a dreptul: aceea de a trece mai departe peste obstacole. Nu de puţine ori, te găseşti blocat în anumite locaţii, fără posibilitatea fizică de a depăşi această situaţie. Apoi, dacă nu se poate cu fizicul, apelăm la metafizic şi ne întoarcem în timp, unde rectificăm o suită de acţiuni ale echipajului şi facem în aşa fel încât, în viitor, să nu mai fim blocaţi, ori să depăşim de-a dreptul, prin puterea evocării, obstacolele care ne aţineau calea.

Pe parcursul jocului am considerat că producătorii au făcut uz de posibilităţile oferite de „ecoul mental" într-un mod oarecum derizoriu . Ai de făcut mai mult chestiuni de gospodărire a situaţiilor de urgenţă, minore la o primă impresie. Sau, uneori, nu faci decât să asişti la conversaţii între persoanele aflate la conducerea navei, cu intrigi şi neînţelegeri - care tot minore apar la o primă vedere.

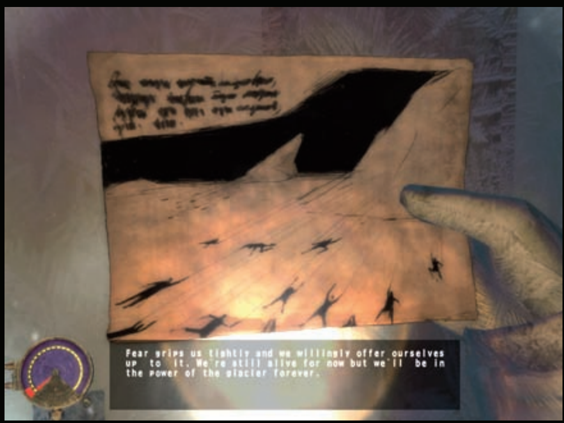
Parcă tot timpul ai senzaţia că se puteau născoci lucruri mai semnificative pe care să le faci cu prilejul acestor întoarceri în timp, treburi mai importante, mai spectaculoase - genul de chestiuni cu care ne-au obişnuit jocurile produse în Occident. Dar, şi aici vine partea reuşită a acestor incursiuni în trecut prin „ecou mental", acestea se adună metodic, bucăţică nesemnificativă cu bucăţică nesemnificativă, pentru a crea efectul maxim la sfârşit. Da, cea mai mare surpriză survine chiar la final, sub aspectul unei frumuseţi de paradox temporal, ce deschide bucla aparent închisă a întoarcerilor în timp şi oferă ceea ce lipsea în aparenţă acestei jonglerii a „ecoului mental" practicată de Nesterov: elementul de spectaculos, care te impresionează, dar mai ales te pune pe gânduri.

Să rămâi cu viaţa-n tine

Dar, de ce este Cryostasis un joc de tip survival horror? Dacă este să mă gândesc la prima componentă, cea de supravieţuire, această întrebare pune oarecare probleme de justificare. Iar asta nu doar pentru că orice joc de gen shooter este, fundamentalmente, un joc de supravieţuire. Ci pentru că, într-un survival veritabil, a trăi mai departe în nivel este ceva cu adevărat dificil, nu doar pentru că inamicii tăi te vor mort, ci pentru că aproape toate celelalte elemente ale jocului se opun supravieţuirii tale. Într-un survival, râul şi ramul sunt prieteni cu cei ce vor să mi te-omoare, iară ţie îţi sunt duşmani. De moarte, ca să mă repet.

În Cryostasis, este drept, mediul îngheţat este cumplit de ostil, atât vizual, cât şi ca efect asupra „sănătăţii" tale. Termic, ai fi cam în frigiderul Dracului - adică acea instalaţie care asigură valabilitatea principiilor termodinamicii în Univers, făcând ca într-un loc să fie extrem de rece, pentru ca în lad să fie insuportabil de cald. Atâta doar că e foarte greu să-ţi îngheţi personajul în Cryostasis, designul de nivel făcând ca sursele de căldură să fie suficient de multe pentru a nu te stresa aproape deloc cu grija lor. Iar incursiunile în exterior sunt astfel proiectate încât să te alarmeze doar în mod fals în privinţa supravieţuirii în frig, complicând uşurel situaţia numai cu dezorientarea excelent indusă prin orbirea de că-









tre viscol a personajului propriu.

Bun, deci, deşi ideea cu temperatura pe post de sănătate este o găselniţă reuşită a jocului, aceasta nu apare şi ca un element veritabil de survival.

Hm, păi, ce ar mai rămâne? Mari înălţimi de la care există pericolul să cazi? Nu. Debilitarea progresivă a personajului ca urmare a unei îmbolnăviri/accidentări? Nu. Radiaţie? Nu o prea simţi, nu te afectează, deşi... spoiler stop. Parteneri de trafic care trag de volan spre tine de cum te observă? Nope. Plante, animale periculoase? Nici atât.

Vă spun eu ce ar mai rămâne ca să avem o justificare pentru titlul de „survival" dat lui Cryostasis: arme puţine şi muniţie şi mai puţină - da' puţină spre deloc. Cam asta ar fi metoda clasică de a transforma orice joc într-un survival (chiar şi unul în care Kevin trebuie să-i facă „de-a mama şi de-a tata" lu' Barbie... the horror).

Apoi, în Cryostasis nu doar că arme sunt destule, şi surprinzător de devreme în joc le obţii pe cele mai importante, dar una este chiar în plus. Pe bune, cred că foarte, foarte puţine sunt titlurile în care să nu fi folosit deloc una din arme.

Acesta este unul dintre ele, iar arma este o puşcă cu lunetă, al cărei folos în spaţiile înguste din interiorul navei North Wind este ca şi inexistent. În exterior, viscolul face ca la mai mult de 10 metri să nu poţi ochi cu luneta. Deci, la ce mi-e bună arma aia în Cryostasis? Hilar...

Nu doar că armele sunt mai mult cu una, dar şi muniţie este destulă în joc. Dacă nu tragi aiurea după fulgii de nea şi te străduieşti, cât de cât, să-ţi concentrezi tirul pe ţinte, ar cam trebui să te descurci relaxat cu muniţia disponibilă.





Chiar prea relaxat, zic eu, pentru a putea susţine cu justificări componenta de survival a Cryostasis. E drept, în special dintre momentele de folosire a „ecoului mental" de către Nesterov, sunt câteva ce presupun supravieţuirea la fracţiune de secundă prin executarea rapidă a unor acţiuni salvatoare.

Dar, eu zic că aceste situaţii, deşi interesante ca puzzle-uri, ocupă prea puţin din materia jocului pentru un survival ca la carte.

De frică

Dar oroarea, oroarea de unde-mi vine în Cryostasis? La o primă vedere, cam din trei surse: mediul şi designul de nivel, oponenţii şi sunetul. Cel mai simplu este de explicat despre oponenţi - sunt al dracu' de urâţi, de diformi şi de hibridaţi cu tot felul de dispozitive electromecanice. Ba chiar, unii dintre ei au o particularitate facială, ca să zic aşa, care te cam tulbură, mai ales că nu îi poţi înţelege logica. Foarte bine că este aşa, oroarea nu are nimic de a face cu logica şi cu explicaţiile ce stau cu greu în picioare în faţa necunoscutului terifiant. Totuşi, senzaţia cu care rămâi este că există o ciudată asemănare între aceşti monştri şi cei din You Are Empty, joc produs tot de nişte ucraineni din Kiev, prin 2006. De altfel, aceasta nu este singura paralelă care se poate trasa între Cryostasis şi YAE. Oricum, inamicii, deşi o sursă de oroare, nu ies semnificativ din tiparul general al monştrilor din jocurile de gen, aşa că nu impresionează decât dacă vrei să te laşi impresionat.

Uite-aşa trebuie să ne aşteptăm de la celelalte surse ale ororii ca să ne "înmoaie" suficient încât să intrăm în jocul celor de la Action Forms. Iar dacă este să vorbesc despre mediu şi designul de nivel, trebuie să încep cu o mică observaţie. Majoritatea titlurilor horror se bazează foarte mult pe arhitectură şi pe varietatea acesteia pentru a te sensibiliza. Deseori, într-un singur horror avem parte de o adevărată lecţie asupra stilurilor arhitecturale, fiind trecuţi din antichitate în gotic şi apoi în baroc, uneori şi în viitorul fantastic. Un bun exemplu în această direcţie sunt cele două jocuri ale lui Clive Barker, Undying şi Jericho - cred că e limpede cât de mare este influenţa literaturii de gen asupra jocului horror. De altfel, exotismul proiecţiilor fantastice ale ororii nu a început nici măcar cu straniile oraşe ale celor vechi şi din adâncuri, din mythos-ul lovecraftian exploatat magistral în titlul Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth; lucrurile sunt vechi chiar din literatura antică.

Dat fiind un asemenea background de varietate vizuală a unui horror, jucătorul "care cunoaşte" ar putea fi derutat şi chiar enervat de liniaritatea designului de nivel şi de sărăcia extremă a elementelor de mediu şi de arhitectură din Cryostasis. Însă, ceea ce am fi tentaţi să aruncăm în obrazul producătorului ca fiind vorbe grele despre lipsa de imaginaţie şi de travaliu serios în crearea nivelurilor, ar putea să se preschimbe în laude justificate.



Marea depresie



În primul rând, să nu uităm unde suntem - pe un vas militar prins în calota polară. Acum, serios, la ce varietate să te aştepţi într-un astfel de loc? Păi, exact la cea pe care ne-o oferă jocul: cabine după cabine cu pereţi metalici, coridoare după coridoare cu scări şi pereţi metalici, ici - colo, săli mai mari, cu pereţi metalici, în care se află tot felul de agregate de metal. Iar pe metalul extrem de rece al pereţilor, ce să se afle, tapete baroce? Nu, frate, este gheaţă, ce altceva aşteptai? Ca la un moment dat, povestea să sufere o asemenea întorsătură încât să fii teleportat în catedrala Sacré Coeur, apoi într-un bar cu profil pirateresc din Antile, iar la sfârşit să ajungi să străbaţi o piramidă aztecă pentru a găsi Sfântul Graal pierdut acolo de Serious Sam fiindcă nu a ştiut să-l hackerească pe da Vinci?

Cryostasis m-a făcut să înţeleg că într-un joc poate exista şi o altă sursă a ororii, perfectă antiteză a opulenţei arhitecturale a titlurilor clasice de gen. Este vorba despre deprimarea indusă de sordid, de repetitiv, de lipsa stimulentelor vizuale. Aceleaşi texturi sărace, gheaţa omniprezentă, metalul, maşinăriile - o lipsă de culoare şi formă care ţi se imprimă pe creier, obosindu-te, împingându-te către neliniştea întunecată şi depresie. Iar puţinele momente în care ieşi pe punte nu ajută cu nimic, căci acolo eşti izbit de un alb orbitor şi de senzaţia că vântul îngheţat nu face decât să-ţi şteargă şi ultimele rămăşiţe de umanitate şi discernământ din creier.

Eu unul, care am prins în armată aproape două luni de gardă în timpul iernii, uneori cu posturi dublate, de şase ore de stat afară, la marginea câmpiei, într-un frig care cobora noaptea până la - 25° C, pot spune că jocul surprinde perfect starea de dezumanizare indusă de frig şi viscol. Am retrăit cu intensitate momentele în care avem creierul blank, păşeam pe gheaţă, la rândul meu îngheţat până la oase, şi nu îmi rămăsese suficientă minte cât să mai gândesc ceva. Sau să mai fiu cineva.

Din fericire, producătorii jocului ştiu că este nevoie de contraste pentru a induce stări puternice. Astfel, dacă porneşti un sistem de încălzire într-o cameră/incintă, temperatura creşte iar gheaţa începe să se topească şi să curgă de pe pereţi. Dacă s-a aprins şi lumina, mediul se schimbă: simţi vizual că este cald, iar culorile care apar de sub cenuşiul îngheţat îţi dau o senzaţie de siguranţă, de familiar, împrăştiind imediat starea de teamă şi deprimare.



Să nu credeţi, însă, că gheaţa topită lasă la vedere cine ştie ce stucaturi rococo pe pereţi. Nici vorbă, vezi tot un perete de metal, nişte ţevi, maşinării, chestii tehnice. Dar, simplul fapt că acestea sunt vopsite pe alocuri cu albastru, roşu, alb, galben, că apare foarte rar o acoperire din lemn, că devin vizibile diverse inscripţii şi afişe, toate acestea, perfect nesemnificative vizual în mod normal, au un impact foarte mare asupra psihicului tău. Din foarte puţin se realizează un contrast formidabil cu deşertul de metal şi gheaţă în care tocmai te aflai - exact aşa cum, după o foame de câteva zile, o firimitură de pâine uscată pare mai bună decât orice prăjitură.

De asemenea, şi unele din întoarcerile în trecut mai aduc puţină culoare în joc, dar mai ales momentul în care Nesterov iniţiază "ecoul mental", manifestat printr-o adevărată jerbă de culori şi forme, interesant contrapuse monotoniei obositoare a jocului.

Mi se pare admirabil felul în care producătorii au reuşit să inducă o sumă de stări psihice opuse în jucător, folosind un minim de mijloace vizuale. Da, nu avem parte de varietate şi exotism în Cryostasis, decât extrem de zgârcit picurate în finalul jocului, dar avem parte de o experienţă realistă, pe care trebuie să o înţelegem pentru a o putea trăi pe deplin.

Candidatul

Iar la această experienţă contribuie hotărâtor sunetul din joc. Sunt excelent realizate zgomotele ambientale, gheaţa pe care calci, gheaţa care trosneşte pe obiecte, viscolul, dar şi izbiturile îndepărtate ale metalului pe metal, paşii, respiraţia. Alături de toate acestea este foarte puţină muzică, ici şi colo se pot auzi romanţe vechi, în rest, efecte de atmosferă sonoră create din note prelungi de sintetizator, însă puţine şi acestea. Deşi ar fi putut semăna cu Bioshock sub aspectul coloanei sonore, Cryostasis are meritul de a fi folosit cu zgârcenie şi argumentul sonor al ororii, cu o intuiţie lăudabilă a minimului necesar pentru a obţine maximul de efect psihic.

Aş lăuda Cryostasis şi pentru foarte, foarte buna



implementare a efectelor acustice de mediu, cum ar fi reverberaţia, precum şi pentru suportul oferit plăcilor de sunet de la Creative şi tehnologiei acestora EAX Advanced HD destinată modelării comportamentului sonor al mediilor şi incintelor acustice. Fără discuţie, din orice unghi ai aborda subiectul sunetului din acest joc, ai un candidat cu mari şanse de a câştiga trofeul pentru cel mai bun titlu în domeniu din anul 2009...

AI, ai, ai!...

Aş fi spus că oponenţii sunt la rândul lor generatori de oroare, dar am stabilit mai devreme că nu avem de a face cu ceva deosebit sub acest aspect, ei intră în





categoria monştrilor uzuali, fără a surprinde excesiv prin grafică sau comportament. Ba chiar, aş spune că inteligența lor este foarte scăzută spre inexistentă, ei par mai degrabă a se supune unui scenariu, fără a avea autonomie. Iar dacă această autonomie există, ei bine, este greşit interpretată de inamici, care au uneori prostul obicei de a se bloca în obstacole sau de a alege căi de deplasare greşite, care nu duc spre tine. Iar cea mai frecventă eroare a inamicului este aceea că trage cu hărnicie asupra ta chiar dacă între voi este un obstacol care împiedică gloanțele lui să ajungă la tine.

Alt motiv pentru care oponenții nu sunt tocmai înspăimântători este acela că ei nu vin în număr mare asupra ta. Dacă ar fi fost mai deştepți şi mai bine concepuți, faptul că eşti atacat de cele mai multe ori numai de unul, maxim doi inamici odată, ar fi fost de bine – pentru că urăsc într-un joc argumentul numeric. Aşa cum se prezintă acum lucrurile în Cryostasis, însă, nu ai mare nevoie de oponenți ca să te apuce oroarea, pentru că inamicul numărul unu al tău eşti chiar tu.

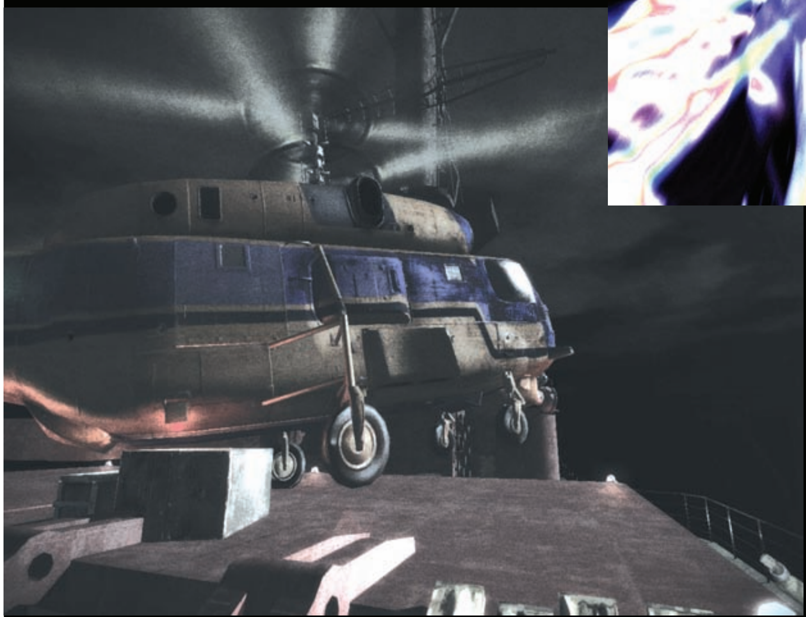
Dreptul stângului

Iar asta pentru că în acest joc este FOARTE bine modelată ființa ta fizică, felul în care te mişti ca un om îmbrăcat în blănuri până peste ochi, cu mănuşi mari şi groase, cu încălțări grele. Adaugă la asta inconfortul mortal al frigului şi obții o imagine de neîndemânare şi vulnerabilitate a propriei persoane pe care Cryostasis o redă impecabil. Imaginează-ți un astfel de om încolțit de o bestie rapidă şi însetată de sânge care te asaltează într-un spațiu de câțiva metri pătrați.

Tu ai în mâinile gros înmănuşate o puşcă Mosin Nagant care se încarcă încet şi care trebuie armată după fiecare foc (nici cu pistolul mitralieră nu e mai uşor, puterea mică de penetrare, dispersia imensă a tragerii cu PPSH-ul şi timpul mare necesar schimbării încărcătorului fiind bine simulate). În plus, vederea îți este deseori încețoşată de aburul înghețat care ți se lasă pe ochi.

E greu, e complicat, îți ia timp orice manevră cu arma. Iar loviturile inamicului nu fac decât să te mişte, să-ți distrugă poziția de tragere, să te amețească, să te destabilizeze. Sub acest aspect, chiar dacă nu ajunge la nivelul acestuia, Cryostasis îmi aminteşte de genialul Undying.





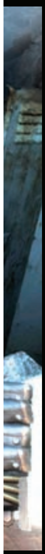
Şi uite aşa se lasă cu oroare atunci când simți că te mişti inceeeet ca ochiul mortului încărcând arma, când simți că te roteşti insuficient de rapid, când vezi că nu reuşeşti să nimereşti un inamic ce se năpusteşte asupră-ți de la câțiva paşi, pentru că nu ai crosshair pe ecran (realism, frate!) şi trebuie să pui arma la ochi ca să creşti probabilitatea de a lovi o țintă aflată în permanentă şi haotică mişcare într-un spațiu cumplit de restrâns. Senzația aceasta de neputință şi încetineală, specifică unui coşmar de bună calitate, este una din marile reuşite ale jocului şi o sursă de oroare ca puține altele în istoria genului. Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth excela la acest capitol – trebuie neapărat să-l încercați! – şi aproape că este egalat acum de Cryostasis.

Ice aka Newton

După cum poate că ştiți deja, firma Ageia a creat PhysX, un set de algoritmi de calcul ai fenomenelor fizice ce apar în jocuri, ce permite creşterea complexității şi realismului acestora. Aceeaşi firmă a dezvoltat şi o placă specială ce punea la dispoziție procesorul necesar acestor calcule. Se pare că Ageia a avut o idee bună, pentru că a fost imediat cumpărată de Nvidia. Care, bazîndu-se pe arhitectura propriilor procesoare grafice, similară cu cea a plăcii de la Ageia, a portat PhysX pe propriile acceleratoare grafice, anume cele de la GeForce 8xxx în sus. Astfel, pe lângă randarea în timp real a elementelor vizuale, acceleratoarele noastre grafice pot face acum şi calculele de fizică ce corespund scenelor dinamice din jocuri.

Producătorii Cryostasis s-au lăudat că jocul lor va conține cea mai bună implementare a motorului PhysX de până acum. Au şi făcut public un techdemo înainte de lansarea jocului, pentru a demonstra cum va arăta, dar mai ales se va comporta fizic Cryostasis în DirectX 10. Două lucruri mi-au atras atenția la acel demo: fluidele şi textilele. La un joc în care este atât de important să creşti temperatura într-o locație plină de gheață, e clar că aceasta ar trebui să se şi topească. În demo, apa şi particulele de apă arătau şi se mişcau aşa cum nu am mai văzut niciodată până acum. Ce se întâmplă în joc?

Păi, în versiunea jucată de mine, adică v1.0 în limba rusă, gheața se topeşte doar ca o textură ce alunecă de pe pereți, deformându-se, schimbându-şi transparența şi culoarea. Nu ştiu cât PhysX este în asta, dar, cu siguranță nu seamănă cu minunățiile din techdemo.





Apa obținută în jocul propriu-zis prin topire nu picură, nu curge și nu se acumulează, ea este doar un efect de texturi. În schimb, apa care apare în Cryostasis în anumite locuri, ca fiind deja lichidă și în cantitate mare, arată și se comportă mai bine decât orice apă pe care am văzut-o vreodată într-un joc - este de un realism fizic și vizual izbitor. Este clar că implementarea completă, într-un joc întreg, a apei, nu a fost posibilă în această versiune a Cryostasis, poate că Action Forms mai au de lucrat la asta și vor aduce îmbunătățiri în viitor.

Pe de altă parte, este ușor dezamăgitor să ți se creeze impresia că implementarea PhysX va fi formidabilă, fără precedent, și să descoperi că apa nu prea, că textilele nici atât nu rup gura târgului și că modul cel mai sigur de a simți că e ceva fizică în joc este să dai cu piciorul în câteva cutii sau scaune, ori să tragi în ele cu pușca, situație în care, da, aceste corpuri se vor mișca foarte credibil. Dar, problema este că implementarea PhysX în acest joc nu este un element al gameplay-ului, ci doar o fiță de decor. Ori, decorul poate fi simulat ca manifestare fizică suficient de bine și pe alte căi, nu trebuie neapărat un set de algoritmi speciali și o accelerare hardware pentru asta. Dacă vrei, însă, ca un astfel de dispozitiv fizico-matematic să se simtă la jucat și să își aibă rostul, trebuie să îl introduci în gameplay.

Uitați, spre exemplu, cât de frumos este folosit engine-ul fizic Havok în Half Life 2 și în Portal - sunt locuri în care faci uz cel puțin de gravitație, de accelerație, de flotabilitate, de fricțiune.

Adică, frumusețe de fizică e o parte din joc, din acțiune, nu doar din vizual. Sau, dacă este doar pentru ochi, eventual ca fundal de realism dinamic al motorului grafic, faci pe alocuri câte o mică șmecherie, precum scena din Fallout 3 care folosește o capcană și principiul dominoului pentru a crea un spectacol demențial de fizică într-unul din magazinele alimentare abandonate din pustie - trebuie să vedeți asta...

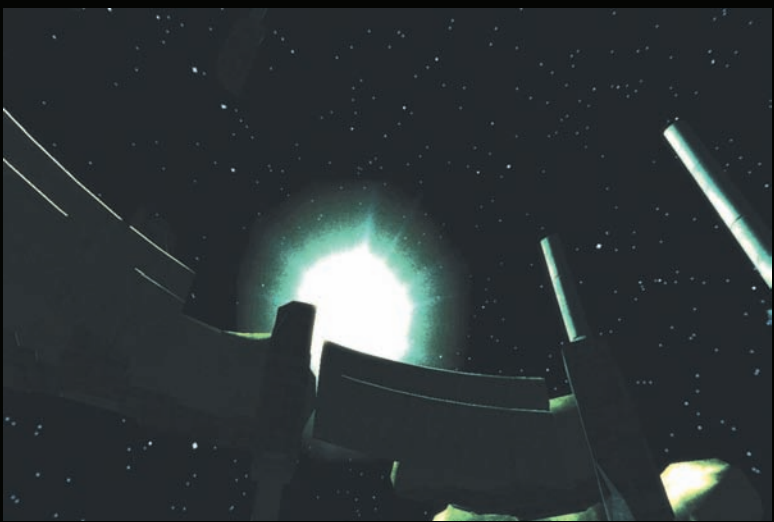
Astfel, mă declar nemulțumit nu doar de faptul că implementarea PhysX din Cryostasis este incompletă, departe de reclama ce i se făcea inițial, dar și de faptul că puținul, dar bunul folos al acestui motor fizic, nu este pus serios la muncă în acest joc, ca o componentă activă de gameplay. Bine, măcar, că grafica este reușită - chiar dacă numărul de poligoane este vizibil prea mic pe alocuri. Deși sărăcăcioasă, pentru că așa o cer scenariul și locația, grafica își face cu brio datoria, inclusiv în ceea ce privește personajele, mișcările și mimica acestora, dar mai ales în redarea, deseori cu artă, a gheții, viscolului, frigului. Scenele de exterior sunt foarte bine realizate, sugestia eșuării în spațiul arctic fiind covârșitoare. Luminile, umbrele, transparențele, aburul, contribuie cu succes la întregirea atmosferei din Cryostasis, iar câteva surprize vizuale, parcimonios introduse numai în finalul jocului, aduc exoticul ce părea inițial să fie cu totul absent.

Nu ar strica, însă, o optimizare a consumului de procesor al graficii din Cryostasis, nejustificat de crescut în unele scene. Se pare că există un patch pe drum care va aduce îmbunătățiri în această direcție.

Întrebarea

Nu-i așa că articolul ăsta parcă e cam lung pentru un joc care nu dă coperta, și nu numai? Păi, parcă 2-3 pagini ar cam fi de ajuns pentru el, îmi spuneam eu în timp ce îl jucam. Iar asta cu atât mai mult cu cât am avut câteva momente de derută și frustrare, generate atât de faptul că m-am blocat de vreo trei ori în joc, cât și de nedumerirea în fața anumitor evenimente și personaje a căror explicație îmi părea de negăsit. M-am gândit chiar, cu oarecare spaimă, că jocul ăsta o fi un fel de Pathologic, adică, un joc bun, dar oarecum criptic și dificil de priceput și parcurs.

Din fericire, nu mai am obiceiul să mă joc în stilul Iron Man, cu cât mai puține save-uri și fără să caut hint-uri și ajutoare din altă parte - ca recenzor de jocuri presat deseori de timp asta ar fi absurd. Astfel încât, în momentele de blocaj am apelat la forumul Cryostasis pus la dispoziție de către distribuitorul 1 C Company. Acolo, în





secțiunea de walkthrough, m-am putut dumiri de fiecare dată. Mai mult decât atât, am putut și să descopăr faptul că jocul ăsta nu e doar ceea ce pare la prima vedere, și că merită să-i dedici atenția, mintea și capacitatea ta de percepție.

Cryostasis începe cu un fel de poveste, minunat depănată în rusă, a unui trib alungat de pe teritoriile sale și împins într-o pădure deasă, ostilă, mortală. Acolo oamenii încep să se îmbolnăvească, să dispere, să piară. Gândul întoarcerii, cu prețul căderii în mâinile dușmanului și al sclaviei, devine tot mai răspândit în trib. Atunci, unul dintre ei, Danko, le vorbește și îi convinge să continue drumul lor către un liman de dincolo de pădure. În fruntea lor, Danko ajunge să fie până la urmă urât de semenii săi, care nu mai pot suporta dificultățile drumului pe care acesta îl deschidea în fața lor, plin de curaj și perseverență. Și astfel, pentru a împlini un lucru mare, se ajunge să fie nevoie de un sacrificiu pe măsură.

Ceea ce se întâmplă, în această istorie a tribului alungat ce își caută izbăvirea, este presărat pe parcursul întregului joc, sub forma unor foi pe care sunt scrise episoade scurte ale drumului prin pădurea ucigătoare, ilustrate artistic cu desene în cărbune, împrăștiate ici și colo prin nivelurile Cryostasis-ului, într-o anumită potrivire cu acesta.

Dar, fără a ști ceva despre această povestire, și doar prin parcurgerea, uneori blocată de puzzle-uri și neînțelegeri, a jocului, Cryostasis te enervează ușor și te cam îndeamnă să-l fușerești și să-l desconsideri. Iar asta cu atât mai mult cu cât, spre final, începi să nu mai înțelegi nimic din ce se întâmplă, chestie împovărătoare și prin suprapunerea unei metafore, pe care o bănuiești interesantă, dar căreia nu-i poți da de cap din cauza derutei.

Dumirirea

Iar aici intervine recursul la resursa online, la forumul jocului. Un utilizator a cerut lămuriri despre semnificația celor ce se întâmplă la final. Răspunsul unuia din membrii echipei de producție a fost foarte rapid, dar a putut fi citit de mine numai selectând, pentru a-l face vizibil, textul scris cu caractere albe, antispoiler. Problema este că nu e vorba tocmai de un spoiler, ci de ceva care ar fi putut lămuri de la bun început jucătorul, introducându-l în special în contextul cultural și chiar filozofic al Cryostasis-ului.

Istoria despre tribul alungat în pădurea cea deasă și ostilă îi aparține lui Maxim Gorki, și este luată din povestirea "Bătrâna Izerghil". Nu vă voi explica despre Gorki, ci vă sfătuiesc să faceți ca mine - m-am dus pe net și am dat căutări după scriitorul rus și opera acestuia. Pentru asta există Google și site-uri gen Wikipedia. Apoi, am dat o fugă la Biblioteca Municipală și am împrumutat un volum de opere al lui Gorki, ce conținea povestirea cu pricina. M-am întors acasă și am citit-o pe nerăsuflate. Am descoperit o creație viguroasă, un spirit puternic și vizionar, și am înțeles, lecturînd și alte scrieri ale rusului, că a fost un fel de Panait Istrati, sau un Zaharia Stancu. Mi-a picat fața, omul mi-a căzut cu tronc, căci sunt de găsit multă iubire, adevăr și exaltare în cuvintele lui.



În continuare, pus serios de tot pe gânduri, l-am chemat la mine pe prietenul meu Victor, cel care m-a mai ajutat cu traduceri și la alte jocuri rusești/ucrainene, ca să-mi deslușească citatele de început și sfârșit ale jocului, precum și câteva replici pe care subtitrarea în engleză nu le cuprinsese. Ceea ce mi-au auzit urechile m-a încântat și m-a ajutat să repoziționez jocul, să-i pătrund mesajul și să îi acord atenția pe care o merită cu adevărat.

"Povestea mea este neliniștitoare..."

"...Nu este nici dulceagă, nici armonioasă, cum sunt de obicei istoriile scornite, ea are un preaplin de nonsensuri și nedumerire, de sminteli și profeții, precum viața tuturor oamenilor care nu vor să se mai mintă pe sine." - Herman Hesse.

Cam ce credeți că am simțit eu atunci când Victor mi-a tradus acest citat cu care se deschide jocul? Ce puteam eu simți, după ce mă chinui de atâta vreme cu jocurile tot mai cretine, bureți de bani care ni se aruncă pe calculatoare în ultimii ani? Ce am putut eu simți atunci când am sesizat că oamenii ăștia care au făcut Cryostasis chiar încearcă să-mi zică ceva de banii dați pe joc, chiar au de transmis un mesaj adânc trăit, pentru care au făcut un joc întreg ca o alegorie a condiției umane, pornind de la cuvintele lui Maxim Gorki, scriitor mult iubit de ei, acum și de mine?...

Vă spun ce am simțit. Am simțit că mi se încălzește sufletul și mi se deschide inima. Am simțit că revin la viață. Și atunci am priceput frumusețea jocului, felul în care, în aparență sordid, închegat din multe scene și secvențe terne, puțin semnificative, Cryostasis asamblează totul cu migală într-o metaforă adusă la lumină în final. E drept, unele lucruri rămân învăluite în mister, dar ele sunt ca niște linii trasate nesigur într-o pictură căreia îi asigură fundalul neliniștitor.

Pentru că, sesizând materia alegorică a jocului, am priceput și de ce oponenții trag în mine cu frig - păi, gloanțele și atacurile mele îi lovesc cu căldură! Este o luptă între două forțe universale, una din ele expansivă, dătătoare de viață, creatoare, cealaltă constrictivă, ce încetinește viața până la oprire și își închide victimele într-un cavou de gheață. Acei monștri cu apariția și aparența lor inexplicabile sunt frigul, moartea, spaima devenite ființă, iar lupta se dă, poate, numai în mintea mea, în timp ce eu mă târăsc prin nava North Wind căutând un liman, la fel ca Danko, sau precum căpitanul vasului, mă târăsc chinuit de viziuni, de viscol, de propriile fantasme. Iar jocul se "rezolvă" aproape explicit pe tărâmul fantasmelor, loc unde numai intuiția și sensibilitatea își mai au rostul, căci logica este singura iluzie în orice spațiu imaginar.

Nava de la cap se dezgheață

În momentul în care am cunoscut sursele de inspirație ale jocului, m-am prins că lucrurile au un fond și un context de simțire cât se poate de profund ancorate în







scrierile lui Gorki, dându-mi seama că anterior văzusem numai vârful aisbergului (sic!). Aşa am început să iau jocul în serios, să îl privesc cu atenţie, şi atunci am sesizat amănuntele semnificative, punând apoi cap la cap cele din care este făcut aproape tot articolul de faţă.

Iar între filigranurile ţesute discret în Cryostasis, ca florile de gheaţă, se distinge portretul căpitanului vasului, desenat din tuşe puţine, dar grăitoare. Căpitanul este foarte bine înfăţişat în două registre. Cel dintâi este desfăşurat pe parcursul întregului joc, până spre final. Acolo căpitanul se manifestă aproape ca un personaj cehovian, melancolic, contemplativ, pasiv în mare măsură - un bătrân la capătul puterilor şi al încrederii în sine. Un om pe cale să fie răpus de viscolul care bate dinspre semenii săi. Un om pe cale să devină una cu mormântul de gheaţă al navei.

alternativa



YOU ARE EMPTY

Ar fi nedrept pentru Cryostasis să indici YAE ca alternativă a lui din perspectiva gameplay-ului sau graficii. În schimb, este ceva asemănător în calitatea elementelor acestora din afara actului de a juca. La rândul său, YAE are o metaforă şi un mesaj, pe care le dezvăluie numai în final, şi tot prin întoarcerea în timp. La fel, mijloacele artistice, în special cutscene-urile, ale YAE, sunt de înalt nivel şi putere de expresie. Provenind din acelaşi spaţiu slav, cele două jocuri se pot substitui reciproc ca alternative de feeling şi artă.

**** LEVEL AUGUST 2007***

BUNE:
- atmosfera
- câteva elemente de gameplay
- expresivitatea, puterea alegoriei, a mesajului
- valoarea artistică

RELE:
- what PhysX?
- AI-ul slab
- bug-uri minore din loc în loc
- consumul de resurse neoptimizat

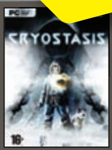
CONCLUZIE:



Cryostasis este un joc care are ceva de oferit celui dispus la efortul de a căuta, de a citi, de a înţelege, de a simţi. Cryostasis este mai mult decât un survival horror, şi mai mult decât o sumă simplă a părţilor lui. La Cryostasis trebuie să-i adaugi pe Maxim Gorki şi pe tine însuţi ca să obţii adevăratul rezultat al unei adunări cum puţine mai sunt posibile în ziua de azi.

9

GRAFICĂ	09
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen Survival Horror **Producător** Action Form **Distribuitor** 1C Company
ON-LINE www.cryostasis-game.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 8800

Spre final, însă, ceva se va schimba radical, întocmai precum spuneam că fuge frigul şi se topeşte gheaţa atunci când porneşti într-o cameră o instalaţie de încălzire - culorile, căldura, puterea latentă a navei, viaţa, te pătrund, îţi alungă spaimele şi îţi oferă siguranţă. În finalul paradoxal al jocului, am simţit aceleaşi trăiri, exact aceeaşi bucurie şi eliberare, privindu-l pe căpitan şi ascultându-i vocea. Sunt impresionat de cât de bine le-a ieşit producătorilor acest efect, acest portret şi ultima scenă din Cryostasis.

Fără îndoială, însă, că personajele jocului, remarcabil de evocator realizate din puţine gesturi şi vorbe, nu ar fi fost ceea ce sunt fără excelentele voci ale celor care le interpretează. După mine, faptul că am jucat versiunea rusească a fost un privilegiu, şi consider că aşa este cel mai bine, cu o titrare în engleză a traducerii. De altfel, minunate au fost şi vocile povestitoarei care evocă soarta tribului exilat, dar şi cea care îţi spune din Ecclesiastul Vechiului Testament, în timp ce tu te îndrepţi către un sfârşit, fără a şti care este acesta. În clipa în care am auzit în rusă „Adu-ţi aminte de Ziditorul tău, în zilele tinereţii tale" mi s-au cam tăiat picioarele... Multă inimă şi simţire a pus ucraineanul în jocul ăsta!

Gorki a spus

Cryostasis mi-a amintit un lucru de care uitasem. Anume că în Level-ul de ianuarie 2000 îmi apărea un editorial cu titlul "Y2K - Batteries not included", în care argumentam faptul că un joc poate fi o instalaţie interactivă, termenul fiind împrumutat din sculptură. Spuneam că jocul are posibilitatea de a deveni un astfel de exemplar de operă de artă ce presupune participarea jucătorului, aportul său de sensibilitate, inteligenţa, imaginaţia, cultura, neliniştea de căutător şi chiar de creator a omului care se joacă.

Luat ca atare, fără contextul şi legăturile relevate de căutările pe care le-am pornit de la un hint de pe un forum, Cryostasis nu şi-ar fi dezvăluit adevărata sa valoare. Dar, eu cred că jocurile nu sunt doar un mijloc de a ne îmbuiba cu fast food-uri gata digerate pentru o minte ce nu mai ştie să proceseze inteligent şi creativ ceea ce se scurge către ea din toate canalele. Pe mine Cryostasis m-a pus să simt, să gândesc, să caut. Şi m-a lăsat mai bogat cu o iubire - Maxim Gorki.

În creaţia căruia am găsit stranii apropieri, ce numai întâmplătoare nu pot fi, cu materia jocului. Cu siguranţă producătorii au citit şi ei povestirea "Cum nu au îngheţat un băieţel şi o fetiţă. Poveste de Crăciun", care începe aşa:

"O tradiţie veche cere ca în povestirile de Crăciun un anumit număr de copii săraci să moară, în fiecare an, îngheţaţi [...] Iată de ce îmi place mai mult să vorbesc despre un băieţel şi o fetiţă care n-au îngheţat.".

Iar cuvintele amare, în doi peri dureroase, cu care se termină povestirea despre cei doi copii cerşetori, sunt:

"Şi asta-i tot. Acum pot să-i las liniştit să-şi termine seara de Crăciun. Nu vor îngheţa, credeţi-mă! sunt la adăpost. De ce i-aş face să îngheţe?... De altfel găsesc că e cu totul lipsit de noimă să omori prin îngheţ nişte copii care au toate posibilităţile să piară într-un fel mai sigur şi mai natural."

Cryostasis, mai ales prin câteva elemente simbolice dinspre final, îşi trage şi mai mult seva din cuvintele lui Gorki, într-un fel surprinzător contrapus îngheţului evocat în povestirea de Crăciun. În finalul nuvelei "Konovalov", unde putem afla sursa ideii de a substitui sănătatea cu temperatura corpului, ba chiar şi a metaforei ce se va dezlănţui spre sfârşitul jocului, Gorki scrie:

"M-am uitat îndelungă vreme cum se stingeau tăciunii focului: mare şi învăpăiat la început, jarul se împuţina, se acoperea de spuză şi se mistuia dedesubt. Curând, din focul nostru n-a mai rămas nimic, decât un strop de căldură. Priveam şi gândeam: "Aşa-i şi cu noi, toţi... Cel puţin dacă am arde mai viu!"

Cryostasis, după ce m-a aruncat într-un nesfârşit ocean de gheaţă, m-a lăsat privind înainte, mult departe de monitorul aprins din faţa ochilor mei, şoptindu-mi viscolit în ureche, simplu:

"Cel puţin dacă am arde mai viu!".

■ **Marius Ghinea**



FALLOUT 3 Operation Anchorage

Moartea-n vacanță

Nici n-au scuipat bine bethesdiștii Fallivion pe PC, că deja ne îmbie să le-ndesăm niscai verzișori prin diversele crăpături, promițând în schimb să mai arunce un chilot ceva peste tort, întocmai ca o stripteuză la bară. Foarte potrivit. De data asta, „n-a fost să fie" DLC-ul Horse Armor (chestie penibilă, care mi-a mirosit peste măsură a faza <I am rich> pentru iPhone) și nici Sipetul Cleopatrei, ci o „simulare tactică" a unei celebre bătălii din lore-ul Fallout - care s-a desfășurat înainte de îndrăgita noastră catastrofă nucleară, cea de recâștigare a plaiurilor zgribulite ale Anchorage-ului canadian în defavoarea năvălitorilor, chinezi și mai ales mari comuniști. Intolerabil, monșer! Toată chestiunea a fost integrată șmecherește, astfel încât toți jucătorii, indiferent în ce stadiu se află cu felul principal, Fallout 3, să poată avea acces relativ rapid la noile aventuri. Adicătelea, ne lovește-n lămpile radioului un bocet unduitor al Outcaștilor, originând la sud-sud-est de Megaton, unde, după un pocher scurt cu niscai super-mutanți, Ză Chosen Vault Dweller Supreme One este invitat să-și înfigă P.I.M.P.-Boy-3000-ul într-un terminal de simulare tactică dintr-o bază militară abandonată și să parcurgă aplicația de simulare a operațiunii Anchorage pentru a putea deschide o nenorocită de ușă către, behold ye g'd folke, l00t! Așa se face că a trebuit să abandonez bunătate de Tesla Armor și să îmbrac un Neural Suit abject pentru a mă introduce într-un ușor și a începe simularea. În care, desigur, dacă se întâmplă să crăpi, apăi te duci de-adevăratelea... Mieitrics curat!

Dweller. Vault Dweller. Bau!

Odată pornit exercițiul, m-am trezit într-un adevărat tunel cibernetic, iar lumina de la capătul dânsului era de fapt dintr-un film James Bond. Ăla în care sabotezi chestii într-un decor de iarnă ca să le faci în ciudă comuniștilor. Adică peste 50% din ecranizările cu agentul britanic. Partenerul meu îmi face un briefing scurt, ca să știu și eu în ce misiune esențială m-am îmbarcat, ce nașpa e situația, cât de important este să le-o tragem chinezilor și cât de mortale-s pericolele care pândesc după fiecare pisc înzăpezit. Îl las să vorbească în vânt, pornind în treaba mea, iar după o cinzeacă de metri mă uit peste umăr să văd dacă a terminat. Surpriză: începe să escaladeze liber stâncile din apropiere, mormăind ceva că ne vedem mai încolo. Nice! Mi-am intrat în atmosferă și abia aștept peripețiile, bașca ditamai lupta de la final. Hai să mă joc de-a Metal Gear Solid. Iau în dinți cuțitul și activez Stealth Boy-ul din dotare. Și dă-i și taie! Mergând tiptil miluiesc unul, doi, zece (care se întrec în plonjoane artistice în hău sau - surpriză, se dezintegrează cu un efect specific Shift+Delete, adică no loot, sucker!), până expiră jucăria ce mă face invizibil. Noroc c-am găsit Sniper-ul. Și dozatoarele de sănătate și muniție presărate la tot pasul prin trecătoare. Continui cu o serie de headshot-uri care l-ar face până și pe Tom Berenger - Sniper 1,2 și 3 - gelos, dar sunt vădit deranjat că inamicii, pe unde-s dispuși în perechi, nici nu se prea sinchisesc de plumbul pe care-l îndes în partenerii lor. Pe liber, măi, „Old School", dar ce VATS închipuit? Și cum n-am prea ratat.... Trec printr-o peșteră și confisc o minunăție de pușcă - marea noutate, Gauss Rifle-ul, acum cea mai nervoasă unealtă pentru lunetiști din tot jocul. Dau și peste un poster și constat din reclamă că gălbejiții comuniști au ceva respect pentru ea și - cel mai important - că sunt pe trend cu arsenalul. Mă întâlnesc și cu Ghiță de la început și continui să tranșez patrulele dintre mine și obiectiv, nervos că dobitocul îmi strică toată atmosfera de stealth cu rafalele lui premature. Și nici nu acceptă vreun ordin. Fain așa! Comut pe modul Rambo V și mătur tot ce mi-a rămas în cale, după care bubui turnurile din Navarrone și mă trezesc teleportat într-un cort cu una bucată comandant și obligatoriul său secretar negru.


Pentru zece dolari, îți ghicesc trecutul, maică!


Am început concediul cu o ședință la solar...

Felul principal - plat ca farfuria-n care stă!

După ce punem lumea la cale și-mi explică oamenii ce-avem de făcut s-alungăm chinezii din ținut, primesc



Pe urmă, am făcut muşchi la căţărat...



I-am chemat pe Stealth Boy şi Sniper Rifle, prietenii mei inutili...



Ce facem, îi împuşcăm sau mai bine schiem printre ei?



Eu zic să-i împuşcăm!

jetoane de achiziţionare a echipamentului şi a trupei de şoc pe care am voie s-o târăsc după mine în misiune. Am de făcut o bucată sabotaj, o bucată omoară-i pe toţi de nu-ştiu unde, nu de alta, dar altfel nu pup asalt final. Aşa că mă conformez. Constatând cu stupoare că singurul AI mai prost decât al inamicilor este cel al camarazilor, dau Quickload şi-i pun să aştepte până omor 90% din chinezii care păzesc obiectivele, ca apoi să trebuiască să alerg înapoi să-i chem după mine (ar fi fost absurd să-i chem prin radio sau rachete de semnalizare într-un decor atât de primitiv, nu?).

Am dat şi peste noile mega-tancuri, dar n-am înţeles prea bine ce voiau de la mine, fiindcă le-am dat o pereche de palme de-au intrat în pământ de ruşine. Terminăm treaba, băgăm asaltul vieţii, în care, după o cursă de exterminare prin tranşee (and exterminate them I did) din nou, trebuie să mai sabotez un câmp energetic, să poată trece şi proastele de unităţi T51.

Eh, acum e-acum, vreau să văd artificii, că de-aia m-am chinuit! O laie! Distrug amărâţii de T51 un perete şi mă trezesc printre ei, în curtea rafinăriei ce servea drept sediu central pentru chinezi. Marele fâs de la sfârşit seamănă mai degrabă cu un duel de pistolari din vestul sălbatic decât cu o bătălie finală, intensă, epică.

Resemnat, îl fac din vorbe pe generalul chinez: Pariez că nu poţi să-ţi bagi sabia-n inimă exact prin intestinul gros... a câştigat! Epilog: ies din simulare, deschidem uşa, urmează o mică surpriză şi o tonă de loot apetisant, printre care un Gauss Rifle, un costumaş ce te face invizibil când pui pe vine şi o sabile foarte cool, care se asortează perfect cu el. Paradisul personajelor de nivel mic.

Operaţiunea „Praf în ochi"

Dacă lăsăm la o parte decorul simpatic (superb pentru ce poate engine-ul jocului), o gură de aer proaspăt de la mohorâciunea din campania principală, secvenţele scriptate, unele foarte reuşite, noii inamici invizibili şi ineditul artificiilor care ne arată că ne aflăm într-un exerciţiu virtual, acţiunea în sine este banală. Treaba a-nceput bine - atâta vreme cât am ţinut-o pe stealth, dar continuarea a fost absolut penibilă, iar finalul m-a dezamăgit cel puţin pe cât m-a entuziasmat începutul. Am fost foarte deschis că-



Am văzut reclama chinezească la Gauss Rifle, care m-a convins să-mi cumpăr şi eu una: vă zic, face toţi banii!


Ninjalăi... chinezi. Şşşt! (de obicei sunt invizibili)


O gură de aer - proaspăt generat de VR


Zâmbiţi, vă rog!

tre conţinutul nou, chiar dacă ştiam din start că vor fi doar împuşcături, fără role play. Abia aşteptam să văd tactici, o bătălie crâncenă, AI îmbunătăţit, proiectat special pentru asta, o provocare adevărată, dar singurele satisfacţii au rămas peisajul şi bunătăţile pe care le-am primit la sfârşit. Ca să vă explic mai bine, mi-am dat seama că vreau neapărat să bag un screenshot cu nişte omuleţi de zăpadă, foarte haioşi, situaţi undeva pe la mijlocul acţiunii. Cum nu m-am gândit să fac save-uri normale, a trebuit s-o iau de la început. Ce s-a întâmplat în continuare se numeşte parkour. M-am avântat pur şi simplu pe lângă inamici, oprindu-mă de vreo două ori să fac refill la sănătate. În cursa mea de distrugere a tunurilor m-a deranjat doar un chinezoi cu un aruncător de flăcări, pe care a trebuit să-l bărbieresc pe uscat. S-a cam supărat că l-am zgâriat niţel la beregată, dar m-a lăsat în pace să distrug tunurile. În partea a doua, la fel. Nici nu m-am oprit să-mi iau cu mine armele. Cu mai bine de zece inamici trăgând după mine şi vreo doi câini flămânzi pe urme, m-am postat în faţa omuleţilor de zăpadă şi am aşteptat să se oprească ecranul din tremurat de la gloanţele pe care le încasam în plin. Zâmbiţi, vă rog! După care am crăpat, fiindcă pericolele ce pândesc sunt întradevăr mortale, dar asta doar dacă alergi de nebun prin niveluri şi stai două minute pe loc să pozezi peisajul. Pentru voi m-am sacrificat, dragi cititori, să vă arăt cea mai bună şi amuzantă parte din Operation Anchorage. Altfel, tind să cred că puteam să continui, terminând aproape toată misiunea fără să trag măcar un glonţ.


Banii înapoi, Bethesda!

Se vede că celor de la Bethesda le-a plăcut Mirror's Edge, fiindcă altfel nu se poate numi ce am făcut - şi asta cu jocul setat pe Very Hard. Dar există ceva care le place şi mai mult: banii voştri. Mai bine dădeau direct la descărcat un nou Horse Armor, de data asta pe nume Stealth Suit, alături de Gauss Rifle şi sabia şmecheră. Măcar era un jaf mai cinstit, nu unul mascat într-o mare abureală de conţinut descărcabil contra cost.

Sfatul meu: de zece dolari (care presimt că sunt consideraţi echivalenţi cu 10 euroi) mai bine daţi o raită pe Good Old Games şi vă luaţi un joc cu adevărat bun. Sau vreun Hitman mai vechi. Dacă vreţi un shooter ca la carte, mai puneţi ceva şi luaţi Crysis Warhead sau primul S.T.A.L.K.E.R.. Orice, numai nu îi aruncaţi pe mizeria asta de Operation Anchorage. În concluzie, Marius, cred că am găsit un contender pentru trofeul Sankt Pauli. O cheamă Bethesda şi ştie toate poziţiile. We have a winner!

■ **Caleb**

alternativa



CRYSIS WARHEAD

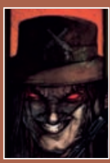
Vreţi decoruri înzăpezite şi un shooter cu adevărat ca la carte? Iată-l. Alături de S.T.A.L.K.E.R., orice Hitman şi multe din titlurile de pe www.gog.com reprezintă o investiţie mult mai bună decât conţinutul descărcabil oferit de Bethesda pentru Fallout 3.

**LEVEL DECEMBRIE 2008*

BUNE:
- decor frumos desenat
- Gauss Rifle şi inamicii invizibili
- obiectele care-ţi rămân la final

RELE:
- dificultatea tinde spre zero
- AI sub nivelul mării
- conflictul final trebuia să fie de proporţii epice, nu microscopice

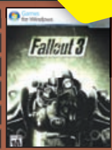
CONCLUZIE:



Operation Anchorage nu este altceva decât un Horse Armor-ul troian, care maschează un set de obiecte pe care le iei terminând o misiune la care unii de la Bethesda au muncit şi de care alţi colegi de-ai lor şi-au bătut joc. Începutul entuziasmează, dar continuarea şi mai ales finalul distrug orice speranţă. Prost. Foarte Prost.

5,8

GRAFICĂ	08
SUNET	08
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	04
IMPRESIE	04



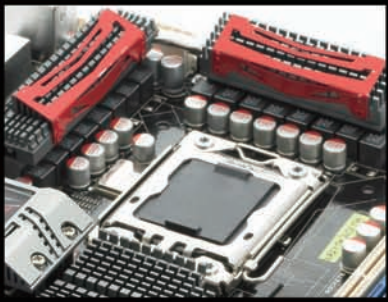
Gen RPG **Producător** Bethesda Game Studios **Distribuitor** Bethesda Softworks **Ofertant** Games for Windows Live **ON-LINE** fallout.bethsoft.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2,4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Spune Salut Performanţei extreme

Overclocking-ul se referă la performanţă extremă, ceea ce ASUS ROG Rampage II Extreme oferă din plin. Este dotată cu Extreme Engine - un nou sistem avansat de management de alimentare multiphase şi condensatori de polimeri multistrat (ML Caps). Extreme Engine asigură stabilitatea în timpul Overclocking-ului prin scăderea ESR (Equivalent Series Resistance) şi având grijă de componentele critice precum procesorul, memoria sistemului şi Northbridge. Acest lucru înseamnă că vei fi capabil să duci noile procesoare Intel Core i7 aproape de limite, atingând scoruri în benchmark-uri la care alţii nici nu au visat!



ML Caps: Die Grundlage dieses aussergewöhnlichen Overclocking Boards

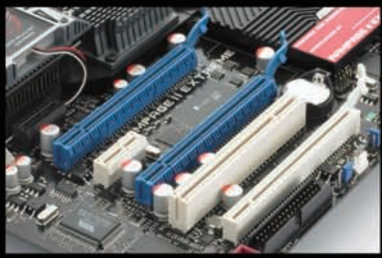
ASUS ROG Rampage II Extreme
O COMBIAŢIE PUTERNICĂ PENTRU DOMINARE CIBERNETICĂ

Prin integrarea Extreme Engine, TweakIt şi SLI/CrossFire cu tehnologia on Demand, în seria Republic of Gamers şi-a făcut apariţia -fără nici o îndoială - placa de bază perfectă pentru toţi entuziaştii.

Viteză. Putere. Stabilitate. Tot ce îşi poate dori un utilizator pasionat de overclocking de la o placă de bază cu chipset Intel® X58 se regăseşte în ASUS ROG Rampage II Extreme. Un sistem avansat de management de alimentare multiphase? Este! Schimbarea voltajului hardware real-time? Este! Suport pentru 3-Way SLI şi CrossFireX? Este! Republic of Gamers (ROG) ştie cu siguranţă că pentru a domina lumea cibernetică trebuie să ai un echipament pe măsură. Şi acesta există acum.



De ce să alegi una când le poţi avea pe amândouă?



Einfaches Auswählen der GPU mit SLI/Crossfire on Demand

SLI sau CrossFireX? Aceasta este una dintre întrebările eterne care trec prin mintea unui gamer. Acum vin veştile bune! Cu ROG Rampage II Extreme poţi beneficia de ambele sisteme, atât SLI cât şi de CrossFireX. Da, ai citit corect! Placa de bază oferă tehnologia SLI/CrossFire on Demand suportând trei plăci video în SLI sau CrossFireX. Oricare variantă alegi poţi să fii sigur de un lucru: performanţa grafică va fi la un nivel nemaivăzut de tine până acum.

Overclocking-ul hardware este în mâinile tale



TweakIt's back again now joined by a new ally – Probelt

Ai auzit de multe ori expresia „puterea este în mâinile tale", dar ROG a urcat această expresie la un alt nivel. Placa de bază oferă două soluţii de overclocking: TweakIt şi Probelt. TweakIt îţi permite realizarea setărilor de frecvenţă, voltaj în timp real prin intermediul unui joystick amplasat pe placa de bază. Aceste setări se pot realiza chiar şi în timp ce un benchmark rulează pe calculator. Probelt scoate din calcul ghicitul, prin oferirea unor soluţii precise de identificare a opt seturi de puncte de detecţie, măsurabile prin intermediul unui multitester.

Verdictul nostru

ASUS ROG Rampage II Extreme este o combinaţie perfectă de cele mai bune tehnologii şi caracteristici existente în prezent. Este la superlativ din orice punct de vedere am privi, este o placa gata să înfrunte eroic torturile şi abuzurile unui pasionat de overclocking extrem. Din aceste motive o putem declara fără nici o ezitare: "mama" tuturor plăcilor de bază pentru entuziaşti!

The Lord of the Rings: Conquest

Frodo, cache ringu', fir-ai tu să fii de piticot

Tolkien poate să stea liniștit în balansoarul lui din ceruri. Lumea îl va ține minte pentru totdeauna. El a fost cel care l-a făcut om pe Ringo Mortensen ăla și l-a învățat pe Legolas să tragă cu arcul. După cum vorbeam astăzi mai devreme cu prietenul meu Alecs, el a pus miezul în kurtos și a băgat întunericul în sarmale. Jos pălăria în fața lui Tolkien. Mare om, mare caracter. Acum nu știu dacă într-un Celebrity Deathmatch, Tolkien ar bate-o pe J. K. Rowling, mama lui Harry Potter. Desigur, Gandalf cred că l-ar face muci în trei secunde pe ochelaristul ăla plin de coșuri, dar cred că la capitolul încasări, o ia domnul Tolkien mai rău ca turcii la Podul Înalt. Măcar Rowling are cum să cheltuie milioanele pe care le face de pe urma cărților sale. Forța banului provoacă marii producători de jocuri să facă tot felul de șmecherii pe aceeași temă, revânzând același produs de zeci de ori sub altă poleială. Succesul cărților, dar mai ales al filmelor făcute pe baza cărților lui Tolkien, este o extraordinară vacă de muls pentru producătorii de jocuri ce au avut viziunea și banul de a cumpăra drepturile de folosire asupra universului LoTR. Și cine alții puteau fi decât EA! Nimic surprinzător aici.

Cred că EA are drepturi inclusiv asupra poveștii vieții tale, oricât de searbădă ar fi ea. EA are tot. Astfel că nici nu s-a bătătorit bine pământul de pe mormântul ultimului, căci iată că a mai ieșit unul. Ca să vă faceți o idee asupra atenției deosebite pe care EA o arată acestui univers, vă voi oferi o traducere aproximativă de pe site-ul francizǎ pentru jocurile LoTR. Și anume: "nu uitați să vizitați site-ul săptămânal, pentru vești despre cele mai noi jocuri The Lord of the Rings de la EA.". Ce vreți mai mult?

Surprinzător, dar nu este plictisitor

Format din două părți distincte, jocul este exact ceea la ce ne-am așteptat. Dar, căci există și un dar, este chiar mai mult decât atât. Prima parte, în care lumea se bate de partea binelui și îi ajută pe eroii albi la ten este identică cu filmul. Cele mai importante bătălii din film le purtați și voi. Nu spun bătăliile din carte, deoarece jocul este presărat cu secvențe ajutătoare din film, care te introduc mai bine în atmosfera de acolo. Nici un fel de variațiune pe aceeași temă, nici un fel de răzvrătire din partea producătorilor. Adică extrem de plictisitor și de neatractiv.

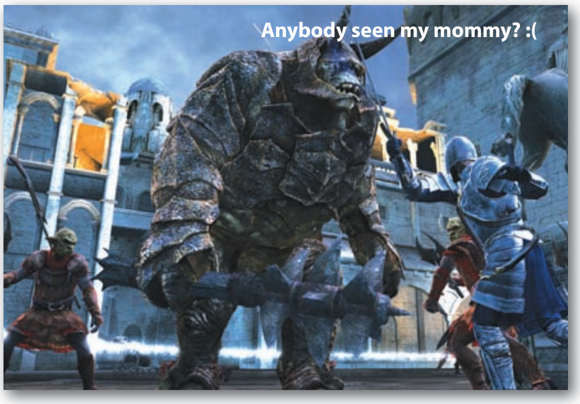
Dar partea a doua schimbă jocul cu totul. EA se pare că a avut curajul să iasă un pic de sub călcâiul mediocrității și să ne dea o versiune a ceea ce s-ar fi putut întâmpla dacă Gollum nu ar fi zburat direct în mijlocul



Gura lui Sauron, una dintre cele mai impresionante unități de elită ale hoardei



Daaaa! Omoară-l pe pitic!


Anybody seen my mommy? :(


Move like a butterfly, sting like a bee


0.o...


210 din săgeţile din oliphantul acela sunt ale mele


Sauron, plecat în deplasare la cumpărat teren.

craterului din Mount Doom. Lumea se ducea naibii, orcii cucereau lumea, iar eroii noştri mureau pe rând încercând să apere ce aveau mai scump.

Un joc adventure foarte bine realizat din punct de vedere grafic, dar cu destule probleme legate de gameplay, LotR: Conquest nu este cel mai bun joc al lunii, dar nici cel mai prost. O bilă roşie dată jocului este că nu eşti acelaşi om/orc pe întreg parcursul jocului. Nu eşti niciodată legat de un singur personaj, poţi aproape oricând să schimbi tipul de luptă, alegând un luptător potrivit situaţiei. Ai de ales între patru tipuri de caftangii. Magi, arcaşi, luptători cu sabia şi asasini ce se furişează de colo colo şi le iau gâtul ameţiţilor ce cască gura de pe margine. Din nefericire, singura alegere cu adevărat viabilă este arcaşul. Când spun viabil, mă refer la faptul că poţi termina jocul cap coadă jucând doar cu arcaşul, şi asta fără nici un fel de bătaie de cap. Celelalte trei profesii sunt extraordinar de slabe. Oricum, aceste lucruri sunt prea puţin interesante, căci în momentele cu adevărat importante, vei putea alege un erou cu care vei intra în luptă. Astfel vei putea juca cu Gandalf, Legolas, Aragorn, Faramir şi Gimli, iar de partea cealaltă cu Saruman, Sauron, Mouth of Sauron, Balrog sau un nazgul. Fiecare dintre aceste personaje are puteri speciale şi este o plăcere să îl urmăreşti în luptă. Fiecare dintre ei blastămă de mama focului, încurajează unităţile adiacente şi dă omorul cu mult mai multă convingere decât o unitate normală. Cu toate acestea, chiar şi unităţile erou sunt mult mai uşor de învins decât un singur arcaş. Păcat de această debalansare a jocului, deoarece pentru cineva care doar vrea să termine jocul fără prea mare bătaie de cap, arcaşul este singura alegere cu adevărat potrivită.

Peisajele prin care producătorii ne invită să ne aventurăm sunt la fel de impresionante ca şi în film. Multe, multe multe spaţii deschise, luminoase şi pline de monştri fac deliciul oricui este pasionat de bătălii la scară largă. Enţii, trollii şi olifanţii îşi încurcă picioarele prin masele de orci şi oameni, catapultele şi baliste, toţi pot fi controlaţi de jucător. Minele din Moria sunt mult mai atractive când te duci să îl îngropi pe Gimli într-un morman de oase de elfi.

Multiplayer în split screen!

Şi la fel ca în anii de demult, jocul de faţă vine cu un multiplayer bazat pe split screen. Da, doamnelor şi domnilor, patru dintre voi vor putea să se joace pe split screen. Mişto, nu?

■ **Koniec**



alternativa



BEOWULF

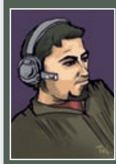
Un joc despre vikingi. Despre vikingi şi mitologia neagră a nordului. Despre cum ar trebui să arate lumea dacă toată lumea ar fi curajoasă şi dreaptă. Un joc în care înveţi să ţii ritmul unui cântec de luptă şi care îţi arată ce trebuie să faci ca să omori un dragon.

**LEVEL IANUARIE 2008*

BUNE:
- peisaje spectaculoase
- destule personaje şi căi de apucat
- grafică drăguţă

RELE:
- trebuie să suporţi o campanie întreagă searbădă pentru a ajunge la cea cu adevărat interesantă
- din nefericire, doar arcaşul merită jucat pentru cei care nu vor să se dea cu capul de tastatură

CONCLUZIE:



Trebuie să te joci acest joc, doar pentru bucata în care Sauron câştigă lupta, iar hobbiţii sunt făcuţi una cu pământul. Merită să îţi pierzi timpul cu campania insipidă de partea oamenilor pentru a putea controla un nazgul, un balrog, pentru a putea intra în pielea celui mai interesant personaj al filmului, Mouth of Sauron, şi pentru a-l omorî pe ameţitul acela de Frodo.

7,8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	06
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen Action\Adventure **Producător** Pandemic Studios **Distribuitor** EA
Ofertant www.GameShop.ro **ON-LINE** www.pandemicstudios.com/conquest

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 2.4 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB RAM

EVE ONLINE

QUANTUM RISE

Răsărit-a încă unul...

Lansat prin 2003, când jocurile online erau încă ceva trendy pentru cei cu net şi bani, Eve Online a reuşit în scurt timp să devină unul dintre cele mai mari şi mai bune MMO-uri.
Nu o spun eu ci zecile de premii strânse de-a lungul timpului, unele pentru grafică altele pentru gameplay sau sunet. Presupunând însă că aţi citit măcar un review al acestui joc hai să trecem la subiectul principal şi anume Quantum Rise, ultimul update ajuns în New Eden.

Ping?

Ca în orice MMO marea problemă nu este curba de învăţare sau grafica ci lagul. Acesta devine şi mai evident atunci când pe ecran, în joc, se desfăşoară lupte mari sau pur şi simplu te afli într-un sistem suprapopulat. Dacă aţi jucat vreodată un mmo chinezesc (da, din ăla cu item mall) aţi observat că fiecare server are un population meter care de obicei este full. În Eve lucrurile deveneau enervante atunci când treceai printr-un sistem foarte ocupat, Jita de exemplu, centrul comercial principal, şi foarte frustrante când erai într-o bătălie de cel puţin 100 de nave. În ultimul caz jocul devenea impracticabil, aproape ca un Crysis forţat să ruleze pe un P3. Noul update, mai mult un Moş Crăciun, a adus marea schimbare venită sub numele de Stackless IO şi Eve64. Fără a intra prea mult în detalii Stackless IO permite nodurilor să comunice mult mai bine cu clientul jucătorului şi între ele, făcând transferul de date mult mai rapid iar Eve64 nu este altceva decât schimbarea de la 32 de biţi la 64. Aceste două elemente au adus un boost enorm de performanţă, CCP chiar încurajând jucătorii să adune cele mai mari flote pentru bătălii imense.

Alchimie.. în spaţiu

Printre elementele noi se numără şi Alchimia. După nume sună mai mult a element ce-şi găseşte locul într-un RPG fantasy însă aparenţele înşeală. Noua „profesie" este destinată în principal minerilor şi celor care fac manufacture, permiţându-le, prin diverse metode, să obţină minereu rar. Mai simplu, decât să îţi asumi un risc pentru a mina într-un sistem periculos, poţi sta fumos în bază făcând alchimie şi sperând la rezultatul mult aşteptat. Asta nu înseamnă totuşi că toţi minerii vor stă în bază, nici pe departe. Alchimia nu este floare la ureche, necesitând destul de multe skilluri, timp şi bani.

Legat tot de cele două grupe amintite mai devreme, a fost introdusă şi o nouă navă, numită Orca, un mastodont al mineritului, spaima asteroizilor. La fel ca orice altă chestie nouă şi aceasta necesită skilluri iar preţul de vreo 800 de milioane de ISK s-ar putea să vă cam taie din elan. Oricum ar fi măcar ştim că minerii au o nouă jucărie, chiar dacă o vor primi acum sau vor trebui să mai aştepte. Nici celelalte nave industriale nu au fost uitate, fiecare primind sau pierzând anumite bonusuri dar per total lucrurile au fost echilibrate.

Industrial zici?

Pentru că mai mult de 80% din itemurile jocului sunt produse de către jucători era imposibil ca aceştia să nu primească ceva. Astfel staţiile au primit noi module făcându-le astfel mai eficiente, la un anumit preţ, de obicei de ordinul miliardelor de isk. Cei care construiesc battleships, freightere sau nave industriale au motive de bucurie având în vedere că noul Assembly Array poate fi ancorat în highsec space şi vine „doar" cu 3 sloturi de producţie.

Că tot suntem la capitolul bani, fie ei virtuali, merită menţionat şi faptul că Marketul din joc a beneficiat de schimbări subtile, cât să-l facă mult mai flexibil : filtre diverse, taburi personale şi chiar un panou cu evoluţia preţurilor.

NERF şi nu prea

Nu toată lumea este totuşi mulţumită de noul addon. Foarte mulţi se plâng că navele care înainte



Drone party



Asteroid monsters ahead!



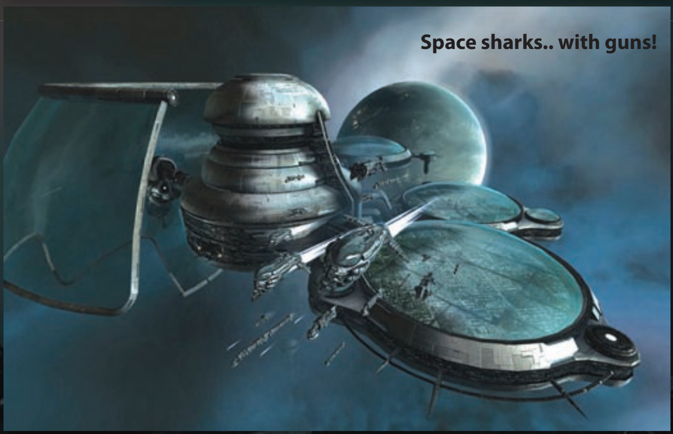
Bai, de abia mi-am spalat statia ce naiba..



Previziunile pe azi : ceata abundenta



Are we there yet?



Space sharks.. with guns!

erau uber sunt acum doar conserve zburătoare. In unele privinţe au dreptate însă ce nu iau în vedere astfel de oameni este faptul ca acum jocul este mult mai balansat. Nu mai există o uber navă cu care poţi bate tot, ca-ntrun joc pe God Mode. Navele sunt acum mult mai flexibile şi îndeamnă, ba chiar forţează, jucătorii să-şi pună mintea la contribuţie mai mult. Nu mai e de ajuns să iei un fit gata făcut pentru că nu se mai potriveşte skillurilor tale şi, mai important, rolului vechi. Aş putea spune chiar că acest addon a adus facţiunile mai aproape, încercând să creeze ceva omogen lăsându-le totuşi personalitatea neatinsă. Ce vreau să spun prin asta este faptul că acum trebuie să fii team player (mai mult). Caldari sunt slabi în solo-pvp dar au nave ce pot scuipa rachete mai rapid şi mai bine decât oricine iar acest lucru le face dorite într-o echipă plecată la pvp. Tot, dar absolut tot ce s-a schimbat a fost modificat cu cap iar unde s-a scos s-a şi băgat. Navele care au viteză mai mică au primit un bonus la range, cele care au pierdut din acurateţe au primit putere de foc s.a.m.d.

A fost îmbunătăţită şi grafica, noile porţi stelare arătând acum superb, în special cele din spaţiul Minmatar. Şi faza de creare a personajului a fost upgradată, jucătorii noi, cât şi cei vechi, având acum mai mult control asupra viitorului personaj. Au fost introduşi agenţi noi, de toate nivelele, iar misiunile existente au fost puţin periate pentru a le face mai bune. Interfaţă este acum mult mai flexibilă, pilotul virtual putându-şi muta de colo colo cam toate elementele iar partea audio tocmai a primit o atingere divină prin introducerea unor piese noi, 10 la număr, perfect integrate în atmosfera jocului.

Nici cei care depun multă muncă în joc nu au fost uitaţi, aceştia fiind acum răsplătiţi cu medalii şi certificate. Medaliile sunt oferite de fiecare corporaţie, CEO-ul fiind cel care decide ce şi cum iar certificatele sunt obţinute direct de jucători, acestea bazându-se în principal pe nivelul skillurilor, fiecare certificat reflectând o anumită parte din Eve cum ar fi shield tanking sau turret control.

Jumping

Mi-aş fi dorit să mai am vreo 10 pagini în care să tot povestesc de Eve dar mai bine las o umbră de mister, cât să vă facă să vreţi să-l încercaţi. Ceea ce a fost mare a mai crescut, cel mai bun a primit ceva experienţă iar cel mai frumos tocmai şi-a trecut în cont o şedinţă de face-lift. Ce-ţi poţi dori mai mult? Dacă nu ai încercat deja Eve nu mai sta pe gânduri. Trialul de 21 de zile ar trebui să fie suficient iar, dacă nu luaţi în calcul gurile rele care spun că ar fi prea greu, după câteva clipe petrecute în New Eden mai mult ca sigur veţi refuză să închideţi jocul. Fly safe.. până peste câteva săptămâni când Apocrypha va rescrie istoria.

■ **Discordless**

alternativa



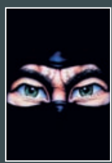
ELITE

Aici normal ar fi trebuit să vă recomand un joc mai bun sau măcar la fel de bun, de preferat din acelaşi domeniu. Cum spuneam şi în articol momentan Eve nu are concurenţă dar vă pot recomanda totuşi ceva mai... singleplayer. Nu mă lasă inima să vă îndrum doar spre un joc aşa ca va invit să puneţi mână pe mai multe. Pentru început gustaţi puţin Elite, bunicul lui Eve, treceţi şi prin Privateer pentru că merită, un X-Wing micuţ, popas prin Independence War şi, pe final (după ce aţi trecut şi prin cele pe care nu le-am menţionat aici), un mic Freelancer.

BUNE:
- grafica îmbunătăţită
- nave noi
- lag free
- Orca

RELE:
- nerfuri pentru Caldari
- încă necruţător pentru începători

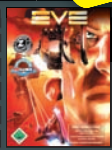
CONCLUZIE:



Chiar dacă, după lansarea lui Empyrean Age, jucătorii nu credeau că se mai poate schimba ceva drastic, CCP a demonstrat contrariul. Noul addon aduce mai multe elemente noi, şi bune, decât ultimele două updateuri la un loc. Lupte la scară mare, lipsa lagului, nave noi şi balansări făcute cu cap fiind doar câteva din elementele pentru care mulţi au revenit în Eve (iar cei noi au rămas).

9

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	10



Gen MMO **Producător** CCP Games **Distribuitor** CCP Games, Atari
Ofertant Steam **ON-LINE** www.eve-online.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P IV 1.5 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** GeForce 6 sau ATI X900

My First Pony

„Tati, tati, vreau un CĂLUUUŢ!!!!"

Am cea mai profundă admiraţie faţă de părinţii care se interesează de îndeletnicirile copiilor, ba mai mult, care contribuie la activităţile re-creative ale odraslelor. Şi asta nu pentru că aş face vre-un compromis de la starea naturală de mizantropie uşor amuzată, ci pentru că e mare lucru să-ţi faci un pic de timp ca să triezi măgăriile consumeriste la care e expus descendentul tău direct.

Bine, paragraful anterior sună prea a logică de cla-sa a cincea de tip Michael Moore, dar cert e că există o mână de concepte care se vând copiilor, în ochii mei, mai degrabă ca nişte exploatări de marketing decât produse de calitate. Fireşte că, după ce-ţi duci puşlama-ua de mânuţă să vadă Kung Fu Panda la cinema, o să se smiorcăie că vrea şi Happy Meal cu Po, fireşte că dacă-i iei fetiţei lună de lună Cool Girl, o să te trezeşti la un mo-ment dat că vrea tricou, LP-uri şi concert cu Tokio Hotel. În fond, ce-ai putea să faci, în afară de a ridica din umeri şi să ac-cepţi că ai un copil educat de media?



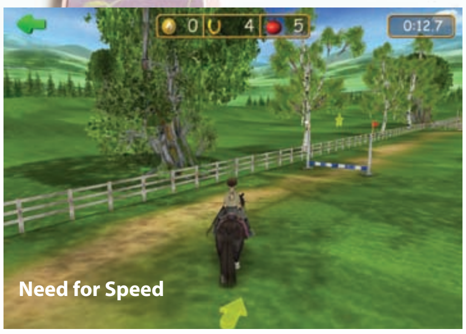
Cam în acest domeniu intră şi My First Pony, un jo-culeţ adresat vârstelor între creşă şi grupa mare, în care jucătoarea (pentru că da, toate indiciile sugerează că e un joc de fetiţe) trebuie să întreţină o relaţie de tip Tamagochi cu un ponei apatic.

De la ţesălat la hrănit, scopul declarat al jocului este să arate prepuberelor de pretutindeni ce activitate plăcută şi fructuoasă este îngrijirea cailor. Nu că n-ar fi, pentru cei înclinaţi cu adevărat spre zona asta, însă îmi vine greu să cred, cu toate declaraţiile psihologilor pedi-atri de pretutindeni, că frecarea unui cal pixelat cu o meşă în formă de piaptăn pe un LCD te poate învăţa va-loarea vieţii sau dragostea faţă de animale. Cel puţin în cazul meu a dat greş.

A doua parte a jocului tratează nişte probe de că-lărie lineare, plictisitoare şi neinspirate. Şi dacă vi se pare că sunt mult prea dur cu un joc în esenţă adresat unei medii demografice care încă umblă în picioare pe sub pat, credeţi-mă pe cuvânt dacă vă zic că aceştia sunt niş-te critici şi clienţi mult mai instabili şi neloiali decât mine. Nivelul de interactivitate este foarte limitat, gama de acţiuni şi activităţi care pot fi întreprinse în joc n-ar putea distra nici măcar un mongoloid cu un fetiş acut pentru animalele în cauză, iar micul ghid inclus în joc e lipsit de valoare educativă pentru simplul motiv că n-are nici în clin, nici în mânecă cu realitatea. Până şi ca struc-tură jocul dă greş, fiindcă de la o etapă la alta (grajd, te-ren de antrenament, concursuri de călărie) sunt prea pu-ţine indicii vizavi de ce-ar trebui să facă un copil. Pe lângă asta, după o oră jo-cul devine de-ranjant de repetitiv, chiar şi pentru cei mai avizi susţi-nători ai genului.



Grajdomanie acută



Need for Speed

They shoot horses, don't they?

Da, dragi copii, şi caii se împuşcă. Şi încă cum.

Până în acest punct, mămicile impresionabile de pretutindeni mă înjură cu patos, probabil, fiindcă le-am neliniştit copiii. Să nu mă înţelegeţi greşit, stimate cu-coane, n-am nimic cu micile dumneavoastră raze de soare, dar ceea ce oferă jocul de faţă poate fi obţinut la o calitate mult superioară, pe gratis, dar uşor mai inco-mod. Nu se întâmplă adeseori să recomand abandonul calculatorului în favoarea unei activităţi sub soare, dar vă încurajez puternic să vă luaţi mândriile de braţ şi să vizitaţi o herghelie apropiată.

Dacă au într-adevăr o mare pasiune pentru căluţi şi ponei, vă pot garanta că ar aprecia mult mai mult să-i vadă pe viu decât să fie supuşi la o experienţă semi-in-teractivă atât de convenţională şi falsă precum jocul My First Pony.

Şi în încheiere, ţin să adaug că nu sunt un om pre-ţios. Mă distrează lucruri deosebit de cretine, mă uit fără nicio jenă la desene animate şi fac castele din nisip pe plajă, însă n-am de gând niciodată să încurajez „fraieri-rea" părinţilor prin artificii jignitoare. Ăăă, hasta la victo-ria siempre?

■ **Zuluf**

alternativa



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

O introducere mult mai adecvată în lumea jocurilor pe calculator, Lego Indiana Jones e gândit şi executat de nişte oameni care au aruncat în oală exact ingredientele care le plac celor mici şi încurajează părinţii să-i asiste în aventuri.

*** LEVEL AUGUST 2008**

BUNE:
- LoL
- Numai pentru „unele" fetiţe

RELE:
- O experienţă de plastic
- Repetitivitate obositoare
- Conţinut jignitor de limitat

CONCLUZIE:



Dacă aş avea o fetiţă, aş feri-o cu încredere de ase-menea produse. Da, chiar şi dacă s-ar pune în ge-nunchi şi s-ar smiorcăi cu sughiţuri.

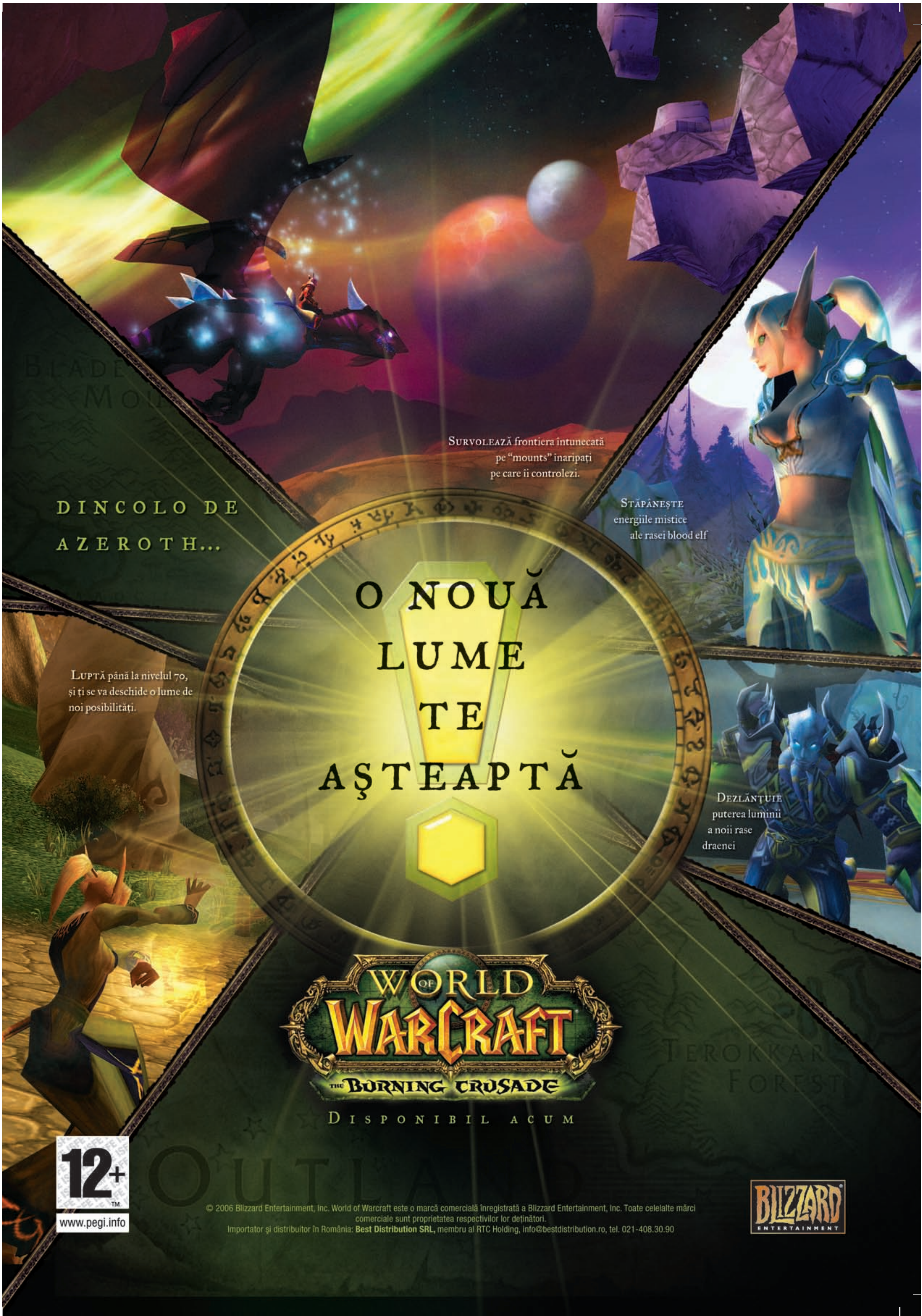
3,7

GRAFICĂ	04
SUNET	07
GAMEPLAY	02
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	02



Gen Low ride **Producător** Upside Studios **Distribuitor** Avanquest
ON-LINE gspsoftware.co.uk

CERINŢE MINIME:
Procesor PIII 800 MHz **Memorie** 256 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB



SURVOLEAZĂ frontiera întunecată
pe “mounts” inaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
STĂPÂNEȘTE
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AȘTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
DEZLĂNȚUIE
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.90
BLIZZARD ENTERTAINMENT

PC X360 PS3

X-Blades



Lara Croft meets Bloodrayne

Se pare că tiparul fetiţei anime promovate de ani de zile de producţiile japoneze a prins mai mult decât se aşteptau chiar ei. Destinate iniţial doar pieţei nipone, benzile desenate, desenele animate, filmele şi jocurile pe calculator bazate pe stilul anime au luat lumea întreagă cu asalt şi dărâmă încet dar sigur standardele de până acum. Anime-ul este un stil atât de agresiv, încât nu lasă pe nimeni indiferent şi nimeni nu poate alege o poziţie intermediară. Nu poţi spune: „Ah, nu pot să spun că îmi place, dar nici că îmi displace…". Este imposibil. Primul contact pe care îl ai cu anime-ul îţi produce o impresie clară, deşi nu şi irevocabilă. Poţi porni cu un sentiment de angoasă, dar să te uiţi pur şi simplu pentru poveste, iar apoi să devii un sclav al genului, sau poţi să te uiţi pentru că îţi plac cum arată, dar să te scârbeşti repede de calitatea execrabilă oferită de cel puţin 90% din producţiile de orice tip ale genului.
Căci da, din nefericire, anime-ul nu este caracterizat prin calitatea sa, ci pur şi simplu prin modul în care arată. Substanţa genului este atât de efemeră, încât în momentele în care apare într-adevăr ceva cu adevărat de calitate, i se ridică o statuie mare de tot producătorului într-una din pieţele din Tokyo.
După care, un milion de copii ordinare ies la suprafaţă, încercând să se hrănească din succesul produsului original. Ba chiar mai mult, unii mai curajoşi au avut geniala idee de a crea un amestec al celor mai de succes poveşti sau personaje şi de a-l lansa pe piaţa avidă de eroi polivalenţi.

Lara (Croft, nu Bularca), Bloodrayne, Forrest Gump, John Wayne, Indiana Jones etc.

Mai adaugă zece dintre cei mai îndrăgiţi eroi ai tăi listei de mai sus şi tot sunt sigur că te vei uita la eroina noastră, întrebându-te pe cine ai uitat. Cel mai bine au surprins ideea a ceea ce este Ayumi (aşa o cheamă pe prietena noastră) cei de pe ActionTrip. Într-una dintre benzile lor desenate săptămânale (www.actiontrip.com/comics/at_comic311.phtml) au desenat-o pe Lara Croft: Tomb Raider Pony Puff Princess Motorcycle Tit Madness. Fără nici un fel de legătură cu jocul de faţă, acea bandă desenată o descrie atât de bine pe Ayumi, încât orice aş putea să vă spun eu despre ea ar fi complet lipsit de sens. Dar totuşi trebuie, deoarece mulţi dintre voi nu ştiţi despre ce vorbesc. Ayumi este o tânără aventurieră care nu a avut bani de o pereche de pantaloni întregi, aşa că la magazin a cerut să i se taie partea din dreptul bucilor, pentru o aerodinamică mai bună şi o ventilaţie corespunzătoare. Probabil pentru a scăpa de platfus, merge peste tot încălţată cu o pereche de clăpari făcuţi dintr-un material metalic extrem de greu. Cu toate acestea, nu au ajutat-o deloc la dezvoltarea muşchilor de pe picioare, deoarece acestea sunt atât de uscate încât dacă nu ar avea o pereche de săbii în mână, ai putea să o confunzi cu un flamingo. Are fix aceeaşi privire inteligentă. Trecând peste această scurtă descriere a fizicului impresionant al individei, hai să ne aruncăm direct în povestea jocului. Ştiu că unii dintre voi acum se gândesc că nu se poate ca o asemenea individă să nu dispună şi de o pereche impresionantă de airbag-uri. La fel de surprins am fost şi eu, dar pectoralii fetei sunt atât de subdimensionaţi încât nici nu merită pomeniţi.

Oricum, după cum spuneam, Ayumi este o aventurieră de tipul Larei Croft, ce nu are frică de nimic, iar profanarea mormintelor este cam ce este un morcov pentru un vegetarian. Aude poveşti legate de un artefact, undeva pe o insulă pustie, dar populată de



Şi în pas de macarena, o să-ţi tai în două vena!



Într-o zi, toate astea vor fi ale mele



Deşi nu o cunosc destul de bine, creatura din dreapta ecranului pare mult mai paşnică decât mult iubita noastră Powerpuff

niște ruine dătătoare de bătăi de inimă. Surprinzător, ruinele sunt populate de niște animale pe care nu le-ai văzut niciodată la Teleenciclopedia și de niște spirite rele, care nu fac decât să zboare de colo colo, încercând să îți desfacă sutienul și să îl vânda pe piața neagră din Cuba. Dacă nu mă înșel, la un moment dat am dat chiar peste niște păianjeni ce trăgeau cu mitraliere și se teleportau când mă apropiam de ei să le ard una peste ceafă.

După două niveluri în care îți dai seama că tot ce trebuie să faci este să click-ui de nebun pe butonul din stânga pentru a da cu săbiile, sau pe cel din dreapta pentru a trage cu pistoalele lipite cu bandă adezivă de lamele săbiilor, găsești artefactul cu pricina. Un leu ce merge în două picioare și este albastru, sare de după o treaptă, te roagă să nu pui cumva mâna pe artefact, dar îți bagi picioarele, îi arăți degetul mijlociu într-un gest măreț de sfidare și bagi mâna în borcanul cu murături.

Și ca să vezi minune, leul avusese dreptate când te-a rugat cu lacrimi în ochi să nu te atingi de glob. Brusc începi să te simți rău, ai halucinații despre o substanță cleioasă și neagră ce te înghite și îți dai seama că ești un fel de Prince of Persia, care brusc are două personalități. Adică ești posedat! Asta era, pe prințul persan îl uitasem din titlul acestui capitol. Speriat, începi să cauți o scăpare. Inițial, crezi că să dai cu sabia în stânga și în dreata te va ajuta cumva, dar treptat îți dai seama că este o greșeală. Mai ales că sufletele pe care le furi de la fiecare adversar ucis de tine te fac din ce în ce mai puternic. Căci da, am uitat să vă spun că le furi sufletele inamicilor, pe care apoi le vei folosi ca monedă de schimb pentru diferite puteri, care mai de care mai strălucitoare. Mai mult ca sigur că cel care îți vinde fireballs, lighting bolts, cutremure și tot felul de alte bazaconii este nimeni altul decât Belzebutch(i). Căci cred că el este singurul care are o normă de suflete de realizat și care poate să îți ofere tot felul de puteri cu care să îți prăjești adversarii doar uitându-te câș la ei.

Deși tonul acestui articol este vădit ironic, trebuie să recunosc că jocul are farmecul lui. Este cretin? Negreșit! Nu are o poveste inteligentă? Fără doar și poate! M-a făcut să mă joc opt ore încontinuu? Da! Deși la prima vedere jocul nu are nimic cu care să te țină în fața calculatorului, dacă îi dai o șansă, brusc nu îl mai poți lăsa din mână. Ești mânat din spate de o forță diavolească ce te face să mai culegi nouă milioane de suflete pentru încă o vrajă ce dă damage radial, sau pentru următorul nivel al regenerării pasive de sănătate. Am făcut ce nu am mai făcut de multă vreme. Am jucat un joc prost mai mult de opt ore fără pauză. Ba chiar am avut și spectatori, deoarece lumea se oprea să se uite la fundul lui Ayumi, să arunce o remarcă usturătoare legată de gusturile mele la gagici, iar apoi să rămână blocați în picioare preț de un sfert de oră în spatele meu, căscând gura ca la teatru la mișcările blondinei și la peisajele din jur. Cele două minute inițiale în care se strofocau să scoată o glumă inteligentă din ei erau de ajuns jocului să îi prindă în mreje.

Dacă este să vă dau un sfat, acela este să nu vă atingeți de el. Nu are poveste nici cât negru sub unghie, iar aia pe care o are este atât de cretină încât îți vine să îți dai pumni în cap. Fetița arată ciudat de tot, vocile, replicile și oftaturile pe care le scoate când dă cu sabia sau când o ia în barbă sunt ultra porno, dar luate per total, acest mixt creează mai mult decât dependență. Așa că ori stai departe de el, ori cumpără-l și pregătește-te de cea mai lungă sesiune de click-uit din viața ta.



Oh... ah... oh...

■ Koniec



alternativa



DEVIL MAY CRY 4

Deși diferența dintre cele două jocuri este incredibil de mare, ambele intră în aceeași categorie. Așa că dacă vrei ceva mai mult decât buci dezgolite, pune mâna pe Devil May Cry 4 și vei vedea unul dintre cele mai bune jocuri ale genului. Poveste, efecte, magie… ce mai… tot ce vrea mușchiulețul tău.

LEVEL SEPTEMBRIE 2008

BUNE:
- interesant într-un mod stupid
- arătos într-un fel stupid
- stupid într-un fel interesant

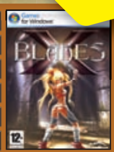
RELE:
- poveste idioată rău
- personaje idioate rău
- un joc idiot rău

CONCLUZIE: Un joc despre care nu știi ce să zici. Ești convins că este un joc prost, dar după ce spui asta, realizezi că nu l-ai lăsat din mână pentru un număr mare de ore. Știi că povestea e ca și inexistentă, dar l-ai jucat opt ore încontinuu. Știi că personajele sunt cretine rău de tot, dar cu toate astea l-ai jucat opt ore încontinuu.
Vă las pe voi să trageți concluzia.



6,2

GRAFICĂ	08
SUNET	05
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	02
IMPRESIE	08



Gen Arcade Adventure **Producător** Gaijin Ent **Distribuitor** South Peak Int
Ofertant www.tothegame.ro **ON-LINE** www.x-blades.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 256 MB



Valkyrie Eleison

În ultimul timp m-am ferit de JRPG-uri ca Scaraoţchi de butoiul cu apă sfinţită. Prea mult timp petrecut pe tren în compania unui DS încărcat până la refuz cu JRPG-uri „portabile” mi-a declanşat o oareşce aversiune faţă de ochii mari, fustiţele plisate, pulpiţele feciorelnice care se iţesc obraznic deasupra unui cioräpel trei sferturi, pletanele mov etc etc etc. Valkyria Chronicles m-a prins în cel mai prost moment cu putinţă. Din fericire pentru el, Satana lucrează. Satana de KiMO, bineînţeles. Acest personaj deosebit de complex, foarte convins (şi nu-l condamn la cât l-am rugat în trecut să meargă la cerşit de „japonezisme” mici şi mari pentru redacţie) că îmi face un serviciu imens, mi-a trântit pe birou o cutiuţă de pe a cărei copertă se holba la mine o tanti cu pleată albăstruie şi ochi roşii. Piei, drace! Câţiva centimetri mai jos, o domnişorică subţire cu o scufiţă roşie şi un tânăr efeminat cu o boneţică albastră de însoţitoare de zbor călăreau turela unui tanc. Păreau tare supăraţi sărăcuţii. Ferm convins că o asemenea supărare nu e o supărare ca toate supărările şi drept urmare trebuie studiată mai în detaliu, am amânat puţin înjurăturile pregătite pentru KiMO şi am purces la drum. N-au fost puţine momentele în care am simţit nevoia să-i bag discul pe gât tovarăşului Dumitriu (care, la rândul lui, simţea nevoia să mă înece în Word), dar într-un târziu m-am dat pe brazdă şi am ajuns la eterna concluzie că japonezii sunt plini de surprize.

Tropa tropa prin Evropa

Dar să o luăm cu începutul. Ne aflăm în anul 1935, într-o Europă fictivă măcinată de război. Două mari puteri, East European Imperial Alliance şi Atlantic Federation se războiesc pentru supremaţie fără ca vreuna să dea semne că ar fi aproape de înfăptuirea planului de dominaţie globală. Terenul nostru de joacă este Gallia, o ţărişoară neutră şi frumoasă ca Elveţia şi bogată în minereu de ragnit (o substanţă minune şi cea mai preţioasă resursă din Europa) ca România din manualele de geografie comuniste. Când East European Imperial Alliance a decis că ragnitul este cheia victoriei finale, paşnicii „gallieni” au aflat pe pielea lor că neutralitatea nu face două parale atunci când zaci pe un morman de petro ... cioco ... pardon, ragnit.

Povestea noastră debutează cu Welkin Gunther (adică personajul principal), un băietan de doar 22 de anişori cu apucături ciudate (îi place şcoala şi desenează păstrăvi) care tocmai s-a întors în oraşul natal, Bruhl, pentru a-şi „muta” sora, Isara, la capitală în eventualitatea unui atac al forţelor imperiale. Se vede de la o poştă că nu avem de-a face tocmai cu eroul tipic. Welkin al nostru iubeşte şcoala, îşi cunoaşte părinţii şi trecutul, amnezia caracteristică eroului clasic l-a ocolit, ghicitoarele în pal-


Tancul şi prietenii săi



Puţină acţiune

mă nu rămân mute de uimire când îi zăresc amprentele. Welkin e un om paşnic al cărui singur vis (destul de ciudat după standardele clasice) este să devină învăţător. Vă închipuiţi deci cât de mare este drama acestui pacifist uşor efeminat când visurile îi sunt spulberate brusc de bocancii unei patrule imperiale „deghizate" în comitet de primire. Un an mai târziu îl găsim undeva în fruntea trupelor, îmbrăcat într-o uniformă suspect de asemănătoare cu a unei stewardese (cred că ăsta e principalul motiv pentru care omul nostru s-a dus la şcoală în loc să îmbrăţişeze cariera armelor), dar nu vreau vă stric plăcerea. Povestea demarează puţin cam greoi, cam ca focul în sobele de terra-cota, dar odată ce-a pornit vă garantez că o veţi devora ca nişte lupi hămesiţi în ciuda micilor clişee tipice anime-ului clasic.

Heidi, tanchista munţilor

Valkyria Chronicles îţi dă pe mână un grup de soldaţi gallieni şi misiunea nobilă de a respinge invazia imperială. Ţin să vă spun de la început că nu aveţi control asupra dialogurilor sau asupra poveştii. Când simţi că-ţi lăcrimează ochii de la atâtea filmuleţe non-interactive, eşti aruncat pe câmpul de luptă. Bătăliile câştigate împing povestea înainte (aka „descuie" următorul cutscene) şi aşa mai departe.

Într-o singură frază, Valkyria Chronicles e o combinaţie foarte interesantă de strategie pe ture şi shooter la persoana a treia. Există şi niscaiva elemente de RPG, dar sunt vizibile doar la nivel de management al squad-ului. Exeprienţa câştigată în lupte e folosită pentru îmbunătăţirea atributelor trupeţilor, „loot-ul" vă aduce arme mai bune şi aşa mai departe. Revenind la luptă, înainte de începerea ostilităţilor eşti „aruncat" pe o hartă tactică, unde îţi aranjezi trupele şi studiezi situaţia în linişte. Modul în care se desfăşoară luptele este inovativ, foarte simplu şi deosebit de elegant. Bătălia se desfăşoară în două faze Command Mode şi Action Mode. În Command Mode planificaţi mişcările pe harta tactică. La începutul turei primiţi un număr de Command Points, puncte ce vor fi folosite pentru a da ordine unităţilor. De exemplu, pentru a controla un infanterist este necesar un CP, pe când un tanc „consumă" două. În fine, aţi priceput ideea. După ce aţi selectat unitatea pe care doriţi s-o controlaţi, intraţi frumuşel în Action Mode şi porniţi la vânătoare. Ei bine, în acest moment jocul se transformă într-un shooter 3rd person puternic tacticizat. O unitate poate fi mişcată liber până îi epuizăm bara de Action Points şi poate deschide focul o singură dată. Soldaţii inamici nu stau cuminţei şi o încasează ca răţuştele paraplegice pe un lac îngheţat. În momentul în care ai intrat în raza lor vizuală, deschid focul (valabil şi pentru oamenii tăi pe tura inamicului). Din fericire pentru cei care nu se descurcă foarte bine sub presiune, trăgătorii se potolesc atunci când intri în „targeting mode". Când considerăm că soldăţelul s-a achitat de datorie, revenim în Command Mode şi, dacă mai avem Command Points la dispoziţie, repetăm procesul.

Lupta în Valkyria Chronicles nu este o experienţă perfectă. Sistemul de cover este puţin suspect, câteodată unităţile tale deschid focul aiurea şi îşi consumă muniţia degeaba, iar AI-ul dă rateuri pe alocuri. Cu toate acestea, „rateurile" sunt puţine şi reuşesc să se ţină cu mult deasupra limitei suportabilităţii.

Cam asta fu, să le trăiască, dar...

Nu pot încheia articolul fără să vă povestesc câte ceva despre motoraşul grafic. CANVAS îl cheamă, este proprietatea SEGA şi face jocul să arate ca o pictură cu acuarele în mişcare. Foarte artistic şi de efect, n-am ce spune. După cum spuneam şi în introducere, chiar dacă nu mă (mai) dau în vânt după anime-uri, stilul grafic din Valkyria Chronicles a reuşit să mă impresioneze profund. Pentru consistenţă (nene Sandule, ţi-am furat expresia!!), am arătat câteva screen-uri unor amici despre care ştiu sigur că se ţin departe de „japonezisme" şi nu m-au înjurat. Ba chiar au început să mă întrebe mai multe despre joc. Eu vă dau acelaşi sfat pe care l-aş da şi lor dacă aş şti că au în plan să-şi cumpere un PS3. Puneţi mâna pe Valkyria Chronicles, are mari şanse să vă schimbe perspectiva asupra jocurilor japoneze.

Dacă sunteţi fani ai japanejilor, am o bănuială că deja l-aţi terminat de vreo două ori şi nu cred că mai e nevoie să vă spun să-l terminaţi a treia oară. Valkyria Chronicles nu trebuie să lipsească din colecţia niciunui iubitor al genului, iar „neiniţiaţii" ar trebui să-l încerce chiar dacă-şi simt masculinitatea ameninţată de o povestioară înduioşătoare despre război, fetiţe cu ochi mari şi băieţei mai frumoşi şi feminini decât fetiţele cu ochi mari.

■ cioLAN


Heil Lufthansa!



Command Mode



alternativa



FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

Deşi, nu ştiu de ce, vroiam să vă recomand Incubation, voi rămâne tot în sfera JRPG-urilor şi vă sugerez să vă potoliţi setea de tactică şi foamea de anime cu Fire Emblem: Radiant Dawn.

*LEVEL FEBRUARIE 2008

BUNE:
- grafică delicioasă
- prezentarea poveştii
- motorul tactic

RELE:
- AI dubios (câteodată)

CONCLUZIE:



Citez: „Puneţi mâna pe Valkyria Chronicles, are mari şanse să vă schimbe perspectiva asupra jocurilor japoneze. Dacă sunteţi fani ai japanejilor, am o bănuială că deja l-aţi terminat de vreo două ori şi nu cred că mai e nevoie să vă spun să-l terminaţi a treia oară." Am încheiat citatul.

8,4

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Tactical JRPG **Producător** Sega WOW **Distribuitor** Sega **Ofertant** TNT Games Tel. 021.330.17.19 **ON-LINE** www.sega.com/valkyria

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

PS3 X360 Wii

Showu', megashowu'



Toată lumea e de acord că japonezii nu sunt întregi la cap. Că, încercând să își înăbuşe pornirile lor războinice, scot la iveală tot felul de prostii de show-uri care şochează lumea occidentală prin violenţa şi stupiditatea lor gratuită. Dar, nici americanii nu sunt mai prejos. Cu toate acestea, se pare că ei sunt mult mai fricoşi. Ei nu au curajul să se rănească, dar ar vrea să vadă pumni şi picioare cu nemiluita. Aşa că au inventat două sporturi ce se bazează pe violenţă, dar în care şi Bill Gates, cât e el de fetiţă, ar putea să iasă învingător dacă şi-ar pune mintea. Unul dintre jocurile despre care vă vorbesc este fotbalul american. Un fel de rugby, dar cu un echipament de tanc pe tine şi în care doar dacă ai nenoroc poţi să te loveşti în aşa fel încât să faci o vânătaie. Recunosc, cei care participă la acest joc au o condiţie fizică fenomenală, căci nu este de ici de colo să alergi de la un capăt la altul al terenului preţ de o oră pe meci. Ştiu cum fac eu când mai trebuie să concurez la 100 de metri slalom pentru ultimul coş de la Carrefour, când cel de-al doilea competitor este o doamnă bine, la 50 de ani şi care poartă pantofi cui.

Dacă nu am ajutoare, pierd detaşat. Aşa că să nu credeţi că îi desconsider, dar toate acele protecţii scad valoarea jocului cu mult. Adică puneţi faţă în faţă un jucător de rugby şi unul de fotbal american, aruncaţi un ecler între ei şi vedeţi care câştigă. Eu pun toţi banii pe jucătorul de rugby.

Dacă nu ai destul gel de păr, nu câştigi

Cel de-al doilea, despre care este vorba şi în jocul de faţă, este wrestling-ul. Un adevărat balet dansat de nişte indivizi de peste 120 de kile fiecare, în care spectacolul de lumini, gelul de păr şi intrările măreţe în ring sunt tot ceea ce este real. În rest, luptele dintre cei doi, patru sau mai mulţi combatanţi ţin mai mult de o coreografie exersată zile întregi pe scena de pe Broadway şi nu au nimic de-a face cu adevăratele lupte. Băieţii care intră în arenă nu sunt nişte sfrijiţi, dar cred că la sala de sport nu exersează doar lupte şi trag de fiare, ci jumătate de timp cred că învaţă cum să urle şi cum să vorbească răguşit.

Cu toate acestea, WWE (World Wrestling Entertainment) este un sport care se bucură în Statele Unite de un succes peste măsură. Este o adevărată fabrică de făcut bani. Şi cum tot ce poate fi muls trebuie exportat în cât mai multe industrii cu putinţă, evident că WWE are parte şi de jocuri pe calculator. Numai cei de la THQ au scos până acum douăsprezece titluri. Adică un fel de FIFA al celor de la EA.

Un pic diferit faţă de jocurile cu bătaie cu care ne-am obişnuit până acum, Smackdown vs. Raw ne aduce pe ecrane această luptă dansată între nişte urşi cu feţe de om şi cu temperament de fetiţă. La fel ca şi în luptele pe care le putem vedea la televizor, tot ce trebuie să faci în acest joc este să loveşti tare cu piciorul în podea în timp ce te prefaci că îi frigi una peste ochi adversarului. De ce? Pentru ca sunetul scos de lovitura ta de picior la contactul cu pământul să îi facă pe spectatori să creadă că a fost scos de fapt de pumnul tău şi de faţa adversarului. O mixtură ce conţine 90% spectacol şi falsitate şi 10% contact fizic adevărat.

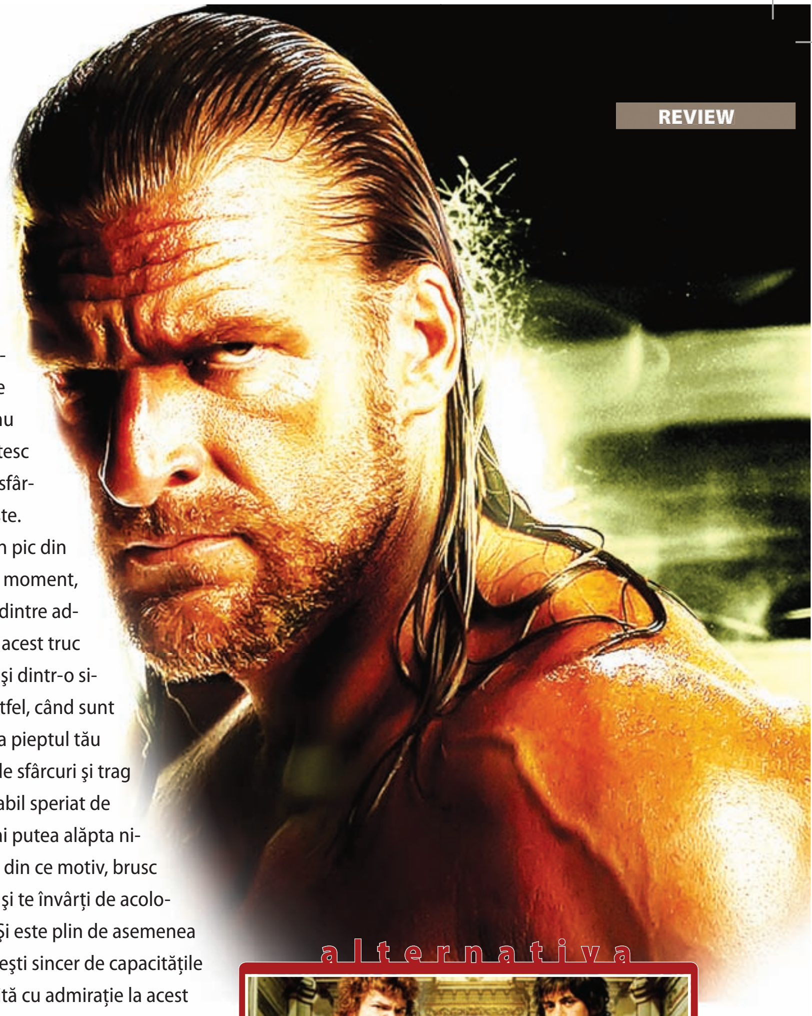
În joc, nici tu şi nici adversarii nu aveţi parte de eterna bară de sănătate, care să arate care câştigă şi care pierde sau cât mai ai până îl faci praf pe adversar. Nu, aici a fost înlocuită cu o bară ce se umple în timp ce legi loviturile una de alta sau faci combinaţii fără ca ele să fie întrerupte de adversar. Cu cât bara se umple mai mult, cu atât mai puternice sunt loviturile tale. Ba chiar, când este 100%


Hai la tata să te ţuce


Oooooo soooleeee miiiooooooo

vintre sau îţi mai bagă degetele în ochi (nu glumesc) ca să nu te simţi chiar Superman.

Şi că veni vorba despre loviturile lor mai „speciale", nu pot să nu îţi povestesc despre smulgerea sfârcului, care te orbeşte. Sper că ai ridicat un pic din sprâncene în acest moment, mirat. Ei bine, unii dintre adversari apelează la acest truc murdar pentru a ieşi dintr-o situaţie cotoibilă. Astfel, când sunt încolţiţi, se reped la pieptul tău dezgolit, te prind de sfârcuri şi trag de ele. Iar tu, probabil speriat de faptul că nu vei mai putea alăpta niciodată sau ştiu eu din ce motiv, brusc pui mâinile la ochi şi te învârţi de acolo-colo orb. Cel puţin ciudat, nu? Şi este plin de asemenea comicării care te fac să te îndoieşti sincer de capacităţile intelectuale ale cuiva care se uită cu admiraţie la acest spectacol şi la aceşti clovni.



plină, poţi să activezi loviturile specifice fiecărui jucător. Trebuie să ştiţi că jocul nu este deloc uşor. Adică poate fi jucat cu doar două taste, dacă nu te saturi de eternele palme şi picioare şi de acelaşi grab.
Dar dacă vrei să te bucuri cu adevărat de spectaculozitatea cu care eşti obişnuit de la televizor, apoi află de la mine că în manual ai 16 (şaisprezece) pagini cu combinaţii de butoane. O provocare mai mare decât asta nu mi-a fost dat să întâlnesc în nici unul dintre jocurile cu bătaie de până acum.

Lupta în sine nu este deloc dificilă. Deşi am jucat pe nivelul mediu de dificultate, nici unul dintre adversari nu a reuşit să dea cu mine de pământ niciodată.
Totul ţine de cine dă primul pumn. La fel ca şi la televizor, adversarul lovit intră într-un fel de ameţeală din care nu poate să iasă decât dacă îl laşi în pace preţ de câteva secunde. Dar cine vrea să îi dea un moment de respiro adversarului? Cu toate acestea, el o ia la fugă dacă îi dai un brânci, repezindu-se în corzi, iar apoi spre tine, numai bine ca să se alinieze pentru lovitura pe care o pregăteşti de o săptămână. Din când în când, mai are câte o zvâcnire de orgoliu şi mai îţi repede câte un cot în

McMahon la putere

Sărind de la joc la ceea ce înseamnă WWE, vă voi spune acum un lucru interesant, pe care nu îl cunoşteam înainte să mă apuc de studiat acest fenomen strict pentru jocul de faţă. Acest WWE, cu toate spectacolele, filmele şi tot ce ţine de el, aparţine unei familii. Eu credeam că WWE este la fel ca şi NHL, NFL, UEFA sau alte asemenea asociaţii sportive, ceva care este ţinut sub control de o federaţie, de mulţi oameni care se bat între ei pe interese şi jucători.
Dar iată că nu este aşa. WWE este o afacere de familie, a familiei McMahon. Mama, tata şi două fiice sunt cei care se ocupă de întreaga tărăşenie şi culeg laurii investiţiei lor. Interesant, nu?

■ **Koniec**



Senorita, cha cha chaaa!

alternativa



NACHO LIBRE

Cea mai bună alternativă pentru acest joc nu este un joc. Este un film. Nu ştiu câţi dintre voi au văzut Nacho Libre, un film cu Jack Black, în care este vorba despre un preot mexican care doreşte să ajungă luptător profesionist de wrestling. Cu mult mai interesant decât acest joc şi decât acest sport în general, Nacho Libre vă garantează o oră jumătate de distracţie.

BUNE:
- grafica interesantă
- îţi dă ocazia să arăţi cu degetul nişte clovni care ar putea să te facă praf cu un deget

RELE:
- gelul este caracteristica predominantă a jocului
- e plin de bărbaţi dezbrăcaţi şi nicio femeie
- este o pierdere de timp şi de bani

CONCLUZIE:



Nu este ceva cu care merită să îţi pierzi timpul. Mai bine alergi de trei ori în jurul blocului, mai bine joci Counter Strike, mai bine îţi faci o baie, mai bine citeşti o carte, mai bine îţi suni un prieten şi îl întrebi ce mai face, mai bine tragi un somn, mai bine înveţi să găteşti, mai bine miroşi o floare. Aţi înţeles ce vreau să spun.

5,6

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	05
MULTIPLAYER	05
STORYLINE	--
IMPRESIE	03



Gen Sport extrem **Producător** Yuke's **Distribuitor** THQ **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.smackdownvsraw.com

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers

DISASTER DAY OF CRISIS™

Bruce Willis, where art thou?

Dacă egiptenii l-ar fi avut pe Bruce Willis, atentatul cu lăcuste ar fi fost oprit încă din faşă, Moise ar fi putrezit în închisoarea Faraonului alături de un periculos terorist hitit, iar evreii ar fi clădit piramide şi în ziua de azi. Dacă dinozaurii l-ar fi avut pe Bruce Willis, noi, oamenii, am fi zăcut pe rafturile unei alimentare preistorice, ambalaţi în staniol, aşteptând cuminţei să fim cumpăraţi de un tyranozaur înstărit. Dacă japonezii de la Sega WOW l-ar fi avut pe Bruce Willis, Disaster: Day of Crisis s-ar fi numit Die Hard 5: The Hard Long Day of a Thousand Long Hard Deaths by Bullets, Fire, Pyroclastic Flow and Water şi s-ar fi vândut ca pâinea caldă. Din nefericire, tipul dur cu chelie de pensionar şi inimă de copil a fost puţin cam ocupat, iar cei de la SEGA au trebuit să angajeze un înlocuitor. Pe Raymond Bryce.



Salvamontistul mării

Vă previn. Dissaster: Day of Crisis este un muzeu al clişeelor întâlnite în absolut toate filmele de acţiune de categorie A, B, C, W şi Z+. Însuşi plot-ul este şutit din The Rock (foste trupe de elită păcălite de guvern ameninţă cu nucleara o naţiune întreagă, n-au puterea să meargă până la capăt, dar anumite elemente... ştiţi restul).

Dar să o luăm cu începutul.

Partea introductivă ne prezintă un Raymond Bryce în costum portocaliu angajat într-o operaţiune de salvare pe un vulcan.

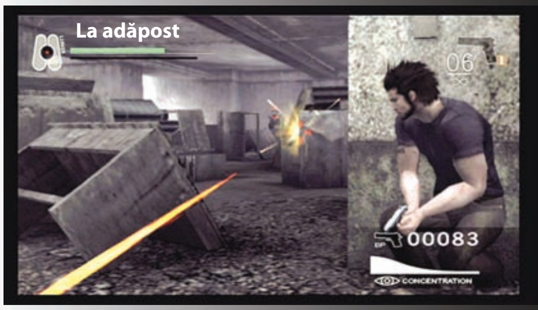
Gut. Proaspăt salvatul urcă în elicopter, elicopterul urcă şi el în văzduh şi ambii urcă la ceruri „mulţumită" unui bolovan în flăcări apărut de niciunde. Lucrurile se precipită, vulcanul erupe, Ray ne poartă printr-un tutorial de unde aflăm că vom pierde puncte viaţă dacă suntem în flăcări şi că nu putem respira corect cu fum în plămâni.

Apare şi un al doilea personaj, Steve.

So... Ray and Steven sitting on a volcano, e clar că unul dintre ei va cădea în lavă cât mai dramatic cu putinţă. Steve a tras lozul câştigător, deci după o scenă cu o profundă încărcătură emoţională (cum ar fi fost şi scena cu Sam şi Frodo dacă Frodo ar fi avut bunul simţ să se prăvălească în râul de rocă topită), Steve se sacrifică.

Nu înainte de a-i lăsa prietenului său o busolă străveche şi un set de instrucţiuni.

Busola trebuie să ajungă cu orice preţ în mâinile Lindei, sora lui Steve şi asistenta unui seismolog care va fi răpit un an mai târziu de o fostă grupare de elită pe care mişculaţiile guvernului au transformat-o într-o bandă de şantajişti cu un scop nobil. Back to Ray now... Chinuit de vinovăţie, Ray... Da, mă, au răpit un seismolog, nici mie nu mi-a venit să cred, dar după un cutremur, ceva furtuni de foc, un tsunami şi „eliberarea" că-


La adăpost


What's cookin', Doc?


În numele Tatălui!


... bring friends


Doctor Queen, vraciul din epicentru

torva focoase nucleare, totul va căpăta sens, vă promit. Deci, chinuit de remuşcări, Ray freacă menta un an de zile - DA, AM ZIS SEISMOLOG, TURCILOR, mă lăsaţi să termin ce-am de spus? DECI, muncit de gânduri negre... aww, f**k it! Ray e „racolat" de FBI şi trimis pe urma teroriştilor într-un oraş devastat de un cutremur, chinuit de incendii şi ameninţat (cam pe la jumătatea jocului) de un tsunami. Iar dacă sunteţi băieţi cuminţi şi daţi dovadă de măiestrie şi curaj, veţi primi un final extins, în care Preşedintele va fi informat că un meteorit gigantic ameninţă Terra.


Te-ascunzi, ai?


What's up, Doc?


My trusted friend


Pe autostradă


Moartea e mov

Struţocămila eoliană

Disaster: Day of Crisis se vrea un joc inovator, dar aproape eşuează într-un un amalgam aiuritor şi aiuristic de genuri. Spun „aproape" deoarece pe alocuri jocul chiar reuşeşte să devină suspect de surprinzător şi ciudat de distractiv. Dar să le luăm pe rând. La prima vedere, Day of Crisis este un survival-action la persoana a treia, punctat pe ici pe colo de Quick Time Events. Fie că eşti urmărit de un râu de lavă sau că încerci să salvezi un cetăţean atârnat de o fereastră, totul se rezumă la acţionarea câtorva butoane într-o anumită ordine sau la mişcarea energică a controller-ului.

Cu mici excepţii care întăresc regula. Când se aşterne liniştea, „dezastrul" se metamorfozează într-un adventure foarte subţirel şi continuă pe linia asta până în momentul în care teroriştii îţi ies în cale. Ei bine, când ameninţarea teroristă îţi sare în cârcă, pui mâna pe pistol (sau pe oricare dintre cele 10 arme upgradabile), jocul se transformă într-un on–rail shooter (Virtua Cop, House of the Dead etc. etc. etc.) şi mătăluţă purcezi la împuşcat indivizi mascaţi până când scenariul (sau bateria wiimote-ului) spune „stop".

Între noi fie vorba, scenele de pac-pac mi-au plăcut cel mai mult. Şi asta nu pentru că aş fi vreo bestie însetată după dreptate îmbibată cu sânge de terorist, ci pentru că mi s-a părut cea mai cinstită şi mai reuşită parte a jocului. Nu m-ar fi deranjat absolut deloc dacă Day of Crysis s-ar fi rezumat doar la partea de shooter.

Lucrurile nu se opresc însă aici. Din când în când, Ray trece la volan, iar Day of Crysis devine o rudă mult mai săracă a lui Mario Kart. Pe post de volan folosim wiimote-ul, bineînţeles. Aici lucrurile sunt excesiv de simple şi plictisitoare. Reflexele contează prea puţin, mai important este darul clarviziunii pe care majoritatea dintre noi nu-l avem. Am trecut destul de uşor peste majoritatea secvenţelor „de condus", dar asta nu înseamnă că mi-au plăcut. Sunt doar un rău necesar care te ajută să apreciezi şi mai mult partea de shooting.

Deşi înlăturarea ameninţării teroriste şi returnarea busolei par a fi singurele scopuri ale descurcăreţului Ray, pe parcurs vom apuca (sau nu, depinde de dispoziţia fiecăruia) să salvăm şi câţiva cetăţeni nevinovaţi. Fiecare cetăţean salvat din ghearele morţii îţi dă un număr de skill points. La fel, fiecare răufăcător culcat la pământ lasă în urmă o sumă frumuşică de BP (bullet points???). Între misiuni, punctele de skill (sau stamina, tot uit) pot fi folosite pentru îmbunătăţirea atributelor fizice, iar cu ajutorul BP-urilor vă cumpăraţi arme noi. Sau upgrade-uri. Bun aşa, chestia asta mă ajută să mă bucur mai mult de pac-pac, deci e bine-venită.

„Being on fire causes you to lose health"

În cele din urmă, Disaster: Day of Crisis devine atât de simpatic în imbecilitatea lui, încât ajungi să-l îndrăgeşti. Ţi-e ruşine s-o recunoşti, îl vei ascunde sub pat când îţi vin prietenii în vizită, dar fii sincer cu tine: Lisa trebuie să-şi primească busola cu orice preţ. Nu, asta nu înseamnă că Day of Crisis merită mult (spaţiu sau puncte), ci doar că merită mai multe.

■ cioLAN



alternativa



DISCOVERY CHANNEL

... în special documentarele despre incendii, erupţii, inundaţii, plăgi biblice, dezastre ecologice, nazişti, comunişti, zapatişti, baptişti, adventişti, navetişti etc. etc. Pe bune, e singurul loc unde am mai văzut atâtea dezastre naturale şi artificiale într-o singură zi.
Dual (copyright nenea Sandu), între două documentare nu strică să băgaţi şi un filmuleţ din seria Die Hard.

BUNE:
- scenariu genial de tâmp
- partea de shooting

RELE:
- restul

CONCLUZIE:



Disaster: Day of Crisis e atât de simpatic în imbecilitatea lui, încât ajungi să-l îndrăgeşti. Nu exagerat de mult, doar atât cât să poţi simula uşor fericirea şi surpriza atunci când îl vei primi cadou de la un părinte (prieten, diriginte, educator, gardian) care nu le prea are cu jocurile.

6,4

GRAFICĂ	06
SUNET	07
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	05
IMPRESIE	07



Gen Action **Producător** Monolith Software **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games, Tel: 021.330.17.19 **ON-LINE** www.nintendo.co.uk

Consolă Nitendo Wii oferită de TNT Games




Die, Zombru.DIE!

Chemarea circumvoluţiunii

Mă întorc mereu cu plăcere la rubrica de jocuri independente, fiindcă mi s-a întâmplat foarte rar să fiu dezamăgit. Şi aşteptări am, drept să vă spun, măcar în sensul de a încerca o senzaţie nouă sau poate fiindcă vreau să-mi amintesc de joacele de şcoală veche, care au făcut legea în perioada în care m-a luat patima PC-ului. Şi de această dată, ca şi în nenumărate alte rânduri, Ciolan mi-a vândut un pont excelent despre o ciudăţenie în care eşti un creier şi controlezi pe rând mai multe corpuri de la distanţă în stil action, dar care au şi autonomie, fiindcă le poţi da tot felul de ordine şi instrumente pentru a le executa. Aşa mi-am dat seama pe propria-mi piele ce treabă interesantă au pus la cale Data Realms, tăticii lui Cortex Command. Povestea este un clişeu de-a dreptul delicios, iar filmuleţul de intro este genial şi - chiar înainte să intri în pâine - îţi dă cumva de înţeles că jocul e mişto. De la primul clic din meniu şi până am văzut în mare parte ce-i poate pielea, m-au trecut toate alea: UFO Enemy Unknown, Worms (primul), Abuse, Diggers şi multe alte vechituri clasice care mi-au mâncat bucăţele din viaţă. Pe scurt, Omul, dezvoltând capacităţi telepatice neînchipuite, a renunţat la scârbavnicul corp, preferând să-şi trimită doar creierii în călătorii spaţiale, de explorare şi colonizare. La început, oamenii şi rasele extraterestre proaspăt cunoscute au fost încântaţi şi-au trăit în pace, dar cum goana după resurse nu e aproape niciodată o întrecere sportivă şi fair-play, s-a ajuns bineînţeles la arme. Aşa se face că jucătorul intră în posesia unui creier, poziţionat într-un soclu special şi montat fie în vreo bază, fie pe un biet corp, atunci când misiunea impune deplasarea din confortul buncărului. Tasta Q eliberează pointer-ul şi poţi selecta liber corpul pe care doreşti să-l controlezi. Mouse-ul ţinteşte radiar în jurul corpului, iar WASD asigură deplasarea. Terenul, complet destructibil şi guvernat de legile fizicii, conţine resurse ce pot fi minate cu instrumentele speciale de săpat (sau cu lopata, hehe), iar banii se aruncă pe corpuri controlabile - de la roboţei la soldaţi, scheletăraie, zombie şi chiar crabi, arme şi unelte care te-ajută să-ţi faci treaba de minerit şi cucerit ţinuturi. Lista de cumpărături e foarte cuprinzătoare şi toate sunt livrate automat de rachetuţe şi navetuţe mai deştepte şi mai proaste, mai încăpătoare sau nu, care de multe ori fac încărcătura praf la livrare, dacă le laşi de capul lor (de îndată ce intră în ecranul de joc, le poţi controla). Regula e simplă: ţi-au distrus creierul, ai pierdut. Ai distrus creierele inamice sau ai îndeplinit obiectivele, ai câştigat. Fiecare opţiune importantă poate fi accesată uşor, printr-un meniu radiar ce apare în jurul unităţii controlate în momentul respectiv (apelezi lista de cumpărături, reîncarci arma, ridici obiecte de pe jos şi - cel mai important - dai ordine AI-ului). Deocamdată, puteţi juca skirmish-ul (cu posibilitate de joc în split screen până în 4 sau versus PC, în care lupta începe după o repriză de construire a bazei în care fiecare îşi baricadează cât mai bine creierul)) şi campania, deocamdată populată cu doar două misiuni complete şi una în construcţie. Mai există un editor de niveluri şi mai ales bug-uri, cele mai multe amuzante.


Croindu-mi drum spre creierul inamic

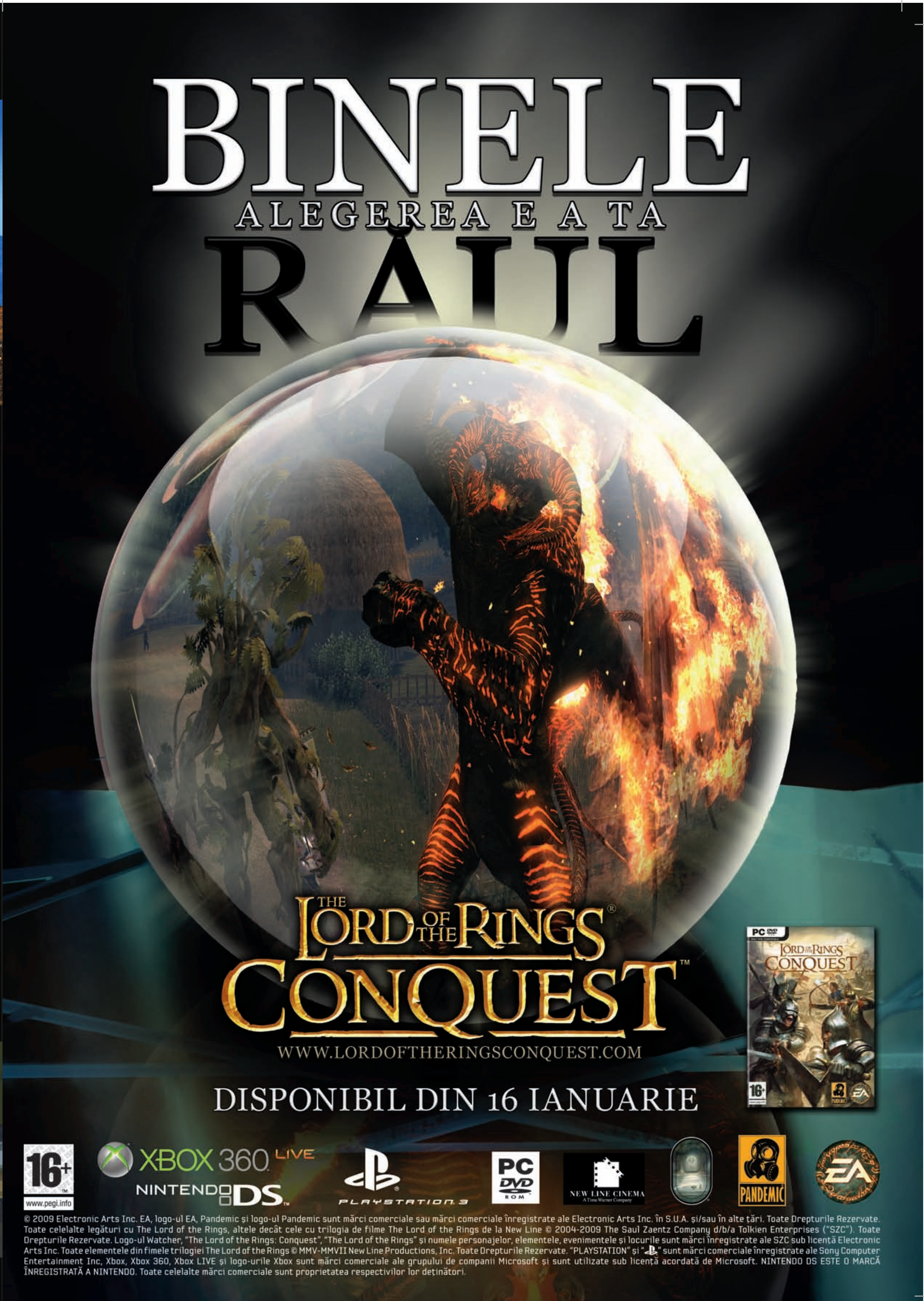

Na că am spart vaza!

Fiind un joc eminamente „feeling-os", mi-e greu să vă explic ce-mi face de-mi place atât de mult, dar vă îndemn să încercaţi negreşit demo-ul de pe DVD (din păcate, durata de joc a fiecărui nivel e limitată), care vă va lămuri mult mai bine despre ce e vorba. Dacă vă treziţi, ca şi mine, că nu vă mai puteţi opri din joc după trei zile pline de creieri, explozii, rachete şi telepatie, mulţumiţi-i lui Ciolan.

■ **Caleb**

Mai multe detalii aici: *www.datarealms.com*





BINELE
ALEGEREA E A TA
RĂUL
THE LORD OF THE RINGS®
CONQUEST™
WWW.LORDOFTHERINGSCONQUEST.COM
DISPONIBIL DIN 16 IANUARIE
16+
www.pegi.info
XBOX 360 LIVE
NINTENDO DS
PLAYSTATION 3
PC DVD ROM
NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company
PANDEMIC
EA
© 2009 Electronic Arts Inc. EA, logo-ul EA, Pandemic și logo-ul Pandemic sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau în alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Toate celelalte legături cu The Lord of the Rings, altele decât cele cu trilogia de filme The Lord of the Rings de la New Line © 2004-2009 The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises ("SZC"). Toate Drepturile Rezervate. Logo-ul Watcher, "The Lord of the Rings: Conquest", "The Lord of the Rings" și numele personajelor, elementele, evenimentele și locurile sunt mărci înregistrate ale SZC sub licență Electronic Arts Inc. Toate elementele din fimele trilogiei The Lord of the Rings © MMV-MMVII New Line Productions, Inc. Toate Drepturile Rezervate. "PLAYSTATION" și "" sunt mărci comerciale înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și logo-urile Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft și sunt utilizate sub licență acordată de Microsoft. NINTENDO DS ESTE O MARCĂ ÎNREGISTRATĂ A NINTENDO. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



Un puzzle foarte păros

Cei de la Blizzard sunt renumiți pentru jocuri foarte bune, universal apreciate, al căror farmec dăinuie peste ani. Chiar dacă personal nu m-au atras mai deloc cele mai recente titluri ale viscolienilor, ca Diablo 2 sau World of Warcraft, nu pot spune în niciun caz că sunt proaste. Ba sunt chiar excelent realizate și mi-e realmente ciudă că n-a fost loc în ele și pentru acel ceva care mă face să îndrăgesc un joc. Asta cu atât mai mult cu cât numărul de titluri scuipate în rafturi crește de la an la an, pe măsură ce industria vieții devine mai profitabilă, în schimb nu prea mai ai ce alege din ele, în sensul că numărul de jocuri bune cam stagnează, salvat nu în mică măsură de producătorii independenți. Iar indie-urile mă duc invariabil spre retro gaming, unde, cândva prin îndepărtatul 1992, a fost lansat un puzzle mic și drăguț: The Lost Vikings. Distribuit de Interplay și produs de Silicon & Synapse, nimeni alții decât actualii Blizzard!

Pretexte Old-School

Supărați din cale-afară de Uniunea Europeană, cu vaccinurile anti-agresivitate, Marea Criză de Alcool și halbele de bere biometrice, trei dintre cei mai vajnici războinici ai nordicilor s-au decis să ia atitudine. Dar până să-și aranjeze ei mustățile și să-și sufle mânecile, Big Brother i-a băgat direct în acceleratorul de particule și i-a trimis în căutarea timpului pierdut și mai ales a celui pe care nu știau că-l au. Radio Erevan: de fapt n-a fost UE, ci Imperiul Crutonian, în frunte cu Tomator, care i-a răpit pe Erik the Swift, Baleog the Fierce și Olaf the Stout - niște cetățeni fără pic de simț civic - din viața lor obișnuită de tâlhărie și violuri pentru a-i transforma în exponate ale unei grădini zoologice intergalactice. Totuși, parcă vorbeam despre vikingi, nu? Logic, au evadat și au folosit unul dintre ciudatele dispozitive extraterestre, trezindu-se călători în timp și căutând cu disperare să se reîntoarcă pe meleagurile natale, nu de alta, dar li se uscaseră gâtlejurile. O intrigă minunat de cretină (really) și o premisă excelentă pentru a-i pune la treabă pe cei trei într-un joc de milioane, care a rămas și azi la fel de fermecător cum a fost la vremea lui.



Gâdilați puțin șopârla asta până pun mâna pe cheie



Hmm, ce-o face butonul ăsta verde?

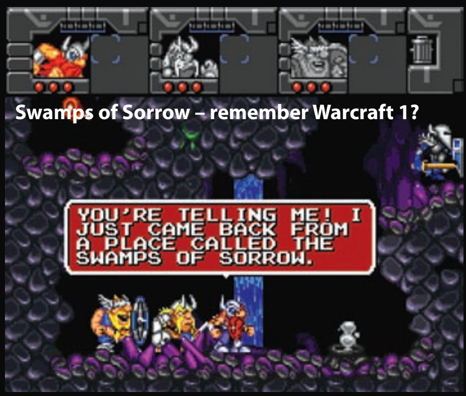
Simplu și frumos

Aveți de navigat prin clasicele două dimensiuni, cu puterea de a-i controla pe rând pe cei trei vikingi, fiecare cu puterile sale. Erik aleargă rapid, e singurul care poate sări, dar să nu credeți că nu-și folosește și capul... mai ales la spart ziduri și pe cei care-i stau în cale în goana-i năprasnică. Baleog este un adevărat luptător. Taie cu spada-n stânga și-n dreapta (eu tot n-am înțeles de ce nu i-au dat un topor) și trage cu arcul, nu doar în fauna locală, ci și în butoanele aflate la distanță. Olaf este un grășan simpatic. El are un scut și-l poate folosi în trei feluri: pentru a-i apăra pe ceilalți de proiectile și inamici, ca suport pe care poate sări Erik pentru a putea ajunge în locuri altfel inaccesibile și ca... deltaplan, care-i asigură o aterizare lină și-l ajută să parcurgă în plan orizontal-descendent distanțe mari peste obstacole și hăuri. Treaba voastră este să-i folosiți cu înțelepciune, combinând șmecherește puterile fiecăruia pentru a putea trece, evident... to the next LEVEL. Aveți grijă de ei, au doar trei puncte de viață, pe care și le pot reface înfruptându-se din pulpane, hălci, fructe și legume. Pe drum pot fi culese și alte obiecte utilizabile și power-up-uri temporare, dar folosiți-le cu zgârcenie, fiindcă uneori trebuie se-mpute când vă așteptați mai puțin. Vă vor plăcea nivelurile, inamicii și mi-e greu să cred că există oameni care n-ar putea fi fermecați de haioșii protagoniști.

Nimic nu se pierde, totul sequelservă

După ce terminați cu primul joc, aveți la dispoziție și Lost Vikings 2: Norse by Norsewest, un sequel reușit, zic eu, în care Vikings devin Techno Vikings (vezi brațul mecanic al lui Baleog) și capătă noi puteri speciale și prieteni care-i ajută să răzbată în lungul drum spre casă. Am prețuit fiecare minuțel în compania lor și m-am bucurat să constat că vikingii noștri nu sunt nici pe departe pierduți, ci au câștigat irevocabil bătălia cu timpul. Leve vikingar!

■ Caleb



Swamps of Sorrow – remember Warcraft 1?



Whoopsie-doozie!



Intrăm, Erik? După tine, Olaf!



PESTE 11 MILIOANE DE JUCĂTORI*
O SINGURĂ LUME ONLINE
VINO ALĂTURI DE NOI...
WORLD OF WARCRAFT
1.CREEAZĂ
Creează-ți propriul erou unic, ales dintre cele 8 rase și 9 clase diferite. Apoi personalizează-ți eroul cu sute de combinații diferite de tunsoare, ton al pielii și costum.
2.CONECTEAZĂ-TE
Jocul nu necesită un super calculator pentru a fi jucat**. Instalează-l și ești la un clic distanță de rețeaua Blizzard dedicată lui World of Warcraft. Ai întrebări? Serviciul nostru pentru clienți îți stă la dispoziție în limbile engleză, franceză și germană, prin e-mail sau telefon.
3.INTRĂ ÎN LUPTĂ
Fie că ești novice sau veteran, o lume plină de aventuri și fapte eroice te așteaptă. Chiar dacă ai doar câteva minute la dispoziție să te joci, sistemul de quest-uri de la Blizzard este gândit pentru ca întotdeauna să te aștepte o nouă aventură.
PC MAC CD-ROM
12+
www.pegi.info
Vizitează www.wow-europe.com pentru informații live despre joc
BLIZZARD ENTERTAINMENT
*informație obținută pe baza datelor interne de creare a conturilor din întreaga lume **Intel Pentium® III 800MHz - 512MB RAM - placă video 3D cu 32MB - 6.0GB spațiu liber pe HD - conexiune la Internet 56k sau mai bună (recomandat broadband).
JOCUL POATE FI JUCAT DOAR PE INTERNET. PRIMA LUNĂ DE JOC ESTE INCLUSĂ. ULTERIOR SE APLICĂ TAXE DE ABONARE ADIȚIONALE. SE APLICĂ RESTRICȚII ADIȚIONALE.
©2005 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft și Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A și/sau alte țări. Toate drepturile rezervate.
Pentium este o marcă înregistrată a Intel Corporation. Toate celelalte mărci la care se face referire aici sunt proprietățile respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: BEST DISTRIBUTION SRL, membru al RTC HOLDING
E-mail: info@bestdistribution.ro Tel: 021-408.30.90



... sau despre un al lucru început bine şi atât

Sub umbrela celor de la IGG, dezvoltatorii de la Snail Games au lansat în 2006 un joc freeware cu piraţi sub numele destul de impronunţabil de Voyage Century. Deşi aţi fi tentaţi să credeţi că e doar un plagiat după Pirates of the Caribbean Online, vă pot spune că fratele mai mare şi comercial a văzut lumina zilei abia un an după. Se pare că IGG patronează de regulă proiecte de genul ăsta, având în vedere că şi Myth War Online are aceeaşi ştampilă pe el.

Fenomenul nu e tocmai inexplicabil, deoarece graniţa dintre gratuit şi comercial devine destul de subtilă uneori (ceea ce s-a petrecut şi cu VC de fapt). Ce să-i faci, este vina noastră - bieţi imbecili naivi şi needucaţi - că nu înţelegem fireasca tranziţie de la „forever free şi jur că aşa rămâne" la „forever free ţi-o iei în freză dacă nu-ţi cumperi pumnalul de +40 pe care ţi-l vând la item mart". Dar nu vreau să mă arunc în critici de la început, aşa că o să vă vorbesc despre ce e frumos şi bine în jocul ăsta şi abia apoi, după ce îl ridic în slăvi, o să-l terfelesc sub privirile voastre înfiorate.

Să începem cu grafica. Deşi probabil nu excelează prin nimic tehnic, se poate spune că arată bine, mai ales pentru un joc freeware. Aş îndrăzni să spun chiar că într-o oarecare măsură este făcută cu bun gust. Există şi câteva excepţii flagrante, dar care ţin mai mult de kitsch-ul cultural decât de calitatea culorilor (de exemplu, cadânele care se preumblă pe străzi, îmbrăcate în sutien, fustă până sub genunchi gen anii 50, pantofiori maron de lac şi având – bineînţeles – faţa acoperită de văl). Animaţia este decentă fără a sări cu nimic în evidenţă, iar peisajele sunt realizate în culori calde şi bine armonizate. Altfel spus, mediul vizual (atunci când nu se destramă subit din cauza unui crash), este destul de plăcut şi te introduce în atmosferă. Sunetul e şi el destul de ok, deşi mai dă rateuri uneori, însă pentru mine zgomotul valurilor e suficient ca să mă ducă acolo, indiferent de sampling rate şi alţi parametri.

Lumea este largă şi rotundă, însă începutul jocului tot în Europa te aruncă, ori în Istambul ori în Atena. După o mică misiune de intro, te trezeşti pe o plajă cu nişte NPC-uri prietenoase care vor să-ţi facă un tur al posibilităţilor. Dacă ai chef, poţi să asculţi sfaturile lor înţelepte împreună cu alţi jucători şi de acolo... păi cam ce se întâmplă de obicei într-un MMORPG: ghilde, alianţe ,bresle, sisteme de guvernământ şi relaţii politice, cariere profesionale pentru toate gusturile, quest-uri de mizerie, cafturi, romanţe, pumni în gură, eroism, piraţi, dat cu sapa când eşti sărac, dat cu ghiuleaua în săraci când te-ai ajuns, trădări, înjurături pe forumuri etc.

Pe scurt, cam tot ceea ce poate satisface existenţa ta dependentă şi virtuală. Jocul - dacă nu o să se îngroape


Mă dusăi să trec la Olt


Romanţă prin Beirut

până la urmă - e încă în plin avânt muncitoresc și poți vedea insulițe care sunt încă „under construction", adică doar cu câteva NPC-uri și o bucată de decor în spate. Comunitatea online pare încă destul de vioaie și de activă și noile petece de pământ se dispută ca în Vestul sălbatic. Pare o lume idilică pentru fanii Sea Dogs de odinioară, totuși lucrurile nu stau foarte ok cu jocul acesta, din mai multe motive.


Un fleac, ne-am ciuruit!

Pe unde ia barca apă...

Deoarece nu a trecut încă de versiune 1.0, nu o să mă leg prea tare de erorile de programare. Jocul mai crapă, mai ales la ieșire, dar per ansamblu este jucabil și nu se întâmplă prea des chestii foarte frustrante, dacă ai minimul de resurse cerut de joc. Cerințele nu sunt foarte mari, i.e. Intel Pentium III 500 MHz, 2.5 GB Hard Drive Space, NVIDIA GeForce 2 MX400. Am auzit și de bug-uri apocaliptice gen ghilde rase de pe fața pământului sau jucători cu personajele șterse subit, dar totuși jocul vine în continuare în mod regulat cu peticeli care mai repară din ele. Aspectul tehnic - la nivelul de testare - e una peste alta ok și nu aici e marea problemă a jocului. Unde suferă cel mai tare, zic eu, e partea de design. Lucrurile mai mergeau cum mai mergeau, dar la un moment dat, din intenții bune evident, s-a introdus o reformă majoră care a nenorocit tot sistemul de joc.

Doom Treasure Patch

Cu un nume profetic parcă pentru evoluția jocului, designerii au introdus, în mă-reața lor viziune, o schimbare radicală, cu pretenția că prin asta vor echilibra balanța în favoarea jucătorilor începători. În ce constă deci acest experiment social?


Banii, viața sau mustața!

Cele n tipuri de corăbii din joc culminează cu un mutant care se numește The Dragon Gunship și este un model de corabie asiatică. Arată ca un tanc pe apă și are un cap de dragon care scuipă flăcări. Are un soi de cuirasă acoperită cu ghimpi metalici, care acoperă și puntea și vâslași care pot împinge corabia împotriva vântului. E cea mai puternică dintre toate corăbiile și înainte erai obligat să ajungi la un nivel foarte avansat ca să o poți conduce. În plus, nu puteai să o obții decât dintr-un șantier naval din Asia după îndelungi strădanii. Cu alte cuvinte, deși cam trasă de păr, chestia avea o oarecare logică. Acum, e de ajuns să-ți creezi un nou personaj și ți se dă mega-corabia din START, împreună cu tot felul de accesorii care îți măresc și mai mult abilitățile. Nu am acces la baza de date a adminilor, dar după discuțiile de pe forumuri, se pare că măsura asta a împuținat substanțial numărul de jucători, cel puțin numărul de jucători veterani, care se văd acum subclasați de niște începători. Clenciul e următorul: la primul upgrade al corăbiei, ți se ia dragonul și ți înlocuiește ca prin minune cu bărcuța jegoasă pe care de fapt o și meritai. Toată mișcarea asta echivalează cu faptul că intri în joc ca și cum ai avea un nivel mult mai mare, iar prin asta se presupune că vei fi mult mai fericit (și-ți vei cumpăra probabil într-o veselie itemuri pe bani). Nu știu ce au avut de gând managerii, dar e cea mai cretină soluție de care am auzit până acum. Dragonii cu țepi se potrivesc ca nuca-n perete în porturile Mediteranei, iar nou-veniții simt că jocul nu mai prezintă nicio provocare.


Dragon Gunship – n-avea ce căuta la început de joc



Asta ca să nu mai socotim pirații bătrâni care dau în diabet de ciudă, alergați pe oceane de dragonii bionici ai noii generații.

O altă problemă sunt banii, și nu mă refer la aurul blestemat al lui Capt'n Jack, ci la hârtiile pentru alimentară. Deși sloganurile inițiale declarau fățiș că e vorba de un joc gratuit, practic nu poți să evoluezi dacă la un moment dat nu cotizezi și tu la item mart, ca un cetățean responsabil. Nu contest faptul că merită un ban pentru efortul lor, dar puțin mai multă transparență nu ar strica.

Pe scurt, nu e un joc rău și are partea lui frumoasă și aventuroasă. Problema e că nu vei ști niciodată ce submarin extraterestru se poate plimba prin apele Caraibelor și nici cât va costa următorul upgrade. Enjoy...

■ **Mandrake Root**

BACK TO THE FUTURE: HILL VALLEY

Grand Theft Auto: Vice City

Mod-ul nu este nou, dar merita prezentat pentru cei care nu au auzit de el până acum. De ce? Pentru că are la bază seria de filme Back to the Future şi conţine faimosul DeLorean (ce poate fi condus atât pe străzi, cât şi prin aer), cu ajutorul căruia putem călători prin timp dacă am atins viteza de 88 mile pe oră. Mai mult decât atât, avem la dispoziţie chiar şi placa de skate antigravitaţională, precum şi trenul zburător din partea a treia a trilogiei.





În stadiul în care se află mod-ul acum, nu există un scop anume de urmat, doar libera mişcare. În primă fază, jucătorul trebuie să obţină piesele care fac din primul dintre cele trei tipuri de DeLorean, specifice filmelor, să funcţioneze ca atare. Odată ce a efectuat un salt către anul 2010 sau mai mare, DeLorean-ul din partea a doua şi cele două din ultima parte a trilogiei devin disponibile, DeLorean-ul II putând chiar să zboare. La un moment dat, îşi face apariţia fantasticul Jules Verne,Trenul Timpului, ale proprietăţi sunt similare, dar în acelaşi timp unice. Nu-i de ici de colo să zbori cu un ditamai trenul şi să călătoreşti cu el prin timp!

Dacă v-au plăcut filemele, instalaţi mod-ul. E pe DVD.

THE HAUNTED

Unreal Tournament 3





Unul dintre cele mai mari avantaje pe care le au jocurile de PC în faţa celor de console îl reprezintă posibilitatea de a le adăuga conţinut nou şi modifica din punct de vedere al gameplay-ului, însă pentru a face toate astea, ai nevoie de uneltele potrivite, ce pot fi oferite doar de producătorul jocului în cauză. În cazul seriei Unreal Tournament, isteţimile de la Epic Games au văzut din start potenţialul unor astfel de unelte, punându-le modder-ilor la dispoziţie tot ceea ce au avut nevoie pentru a-şi pune imaginaţia şi inspiraţia la bătaie, oferind oricărui amator care se crede în stare posibilitatea de a crea noi hărţi, moduri de joc, dar mai ales conversii totale. Şi cum pe noi ne interesează conversiile cu adevărat originale, este lesne de înţeles că nu puteam ignora The Haunted, un mod pentru Unreal Tournament 3 care se remarcă prin ingeniozitate. Perspectiva din care este controlat eroul este similară celei din Gears of War sau Resident Evil 4, oarecum terifiantă, jucătorul intrând în pielea aşa-zisului The Haunted, un personaj al cărui singur scop în viaţă este să supravieţuiască valului de morţi-vii ce-i este aruncat în întâmpinare. În acest sens, jucătorul are la dispoziţie diverse arme presărate prin nivel, fiecare cu proprietăţile ei mai mult sau mai puţiun speciale, iar cu cât va supravieţui mai mult, cu atât mai mare va fi scorul obţinut de el la final. În cea de-a doua situaţie, care dă originalitate pertidelor, intervin ceilalţi jucători, ce controlează hoardele de morţi-vii într-un mod inedit. Strategia joacă un rol important în acest caz, deoarece se pot deplasa liberi pe hartă, nevăzuţi de The Haunted, şi pot materializa diverse tipuri de inamici prin nivel, în locaţii alese chiar de ei. Dar ca să echilibreze balanţa, jocul nu le permite să materializeze un număr excesiv de mare de inamici. Aceştia au o anumită valoare, ce creşte pe baza unor evenimente diferite ce au loc în timpul partidei. Fiecare mortăciune are, prin urmare, un anumit preţ, ceea ce-l determină pe jucător să se gîndească bine cu ce tip de inamic îl va surprinde pe The Haunted şi când.



Mod-ul poate fi jucat atât in single, cât şi în LAN (pe internet, deocamdată, nu prea), însă pe cât de distractiv este în doi, pentru a-i simţi intensitatea la maximum este de recomandat un număr de jucători sensibil mai mare. Arată foarte bine, deşi se află într-un stadiu incipient de dezvoltare, şi oferă pentru început o singură hartă jucabilă. De remarcat că suportă, momentan, un număr maxim de 8 jucători (16 ar fi mai indicat), în condiţiile în care doar unul singur poate juca din opincile lui The Haunted. Restul n-au decât să spawn-eze mortăciuni ambulante ca să-l terorizeze. Este remarcabil ca joc, iar mulţimea de schimbări şi adiţii anunţate pentru el îl fac extrem de atrăgător. Dacă ai jocul Unreal Tournament 3, nu ezita – ia-l de pe DVD-ul LEVEL şi instalează-l. Nu vei regreta.



"râd așa tare
că-mi dau
iar lacrimile..."

Enrique Iglesias

În fiecare dimineață, de luni până vineri, de la 6:30.

FABRICA DEMENTĂ

21 radio
Nº 1 Hit Radio

Fabrica Dementă.
Distracție în cantități industriale.
www.radio21.ro

Citatul este fictiv, face parte dintr-o campanie de divertisment și trebuie tratat ca atare.

Prince of Persia

PRODUCĂTOR Gameloft
GEN Action/Adventure
FORMAT J2ME

7

Adaptarea celui mai recent joc din noua trilogie Prince of Persia, dedicată PC-ului și consolelor next-gen, nu avea cum să nu ajungă și pe telefoanele mobile. Vestea bună este că prințul e în formă – se cațără pe pereți, sare de la o bârnă la alta cu nonșalanță, împarte dreptatea cu sabia și multe altele. Pe scurt, face exact ceea ce este el obișnuit să facă de ani buni încoace. Vestea mai puțin bună este că gameplay-ul are de suferit din pricina schemei de control, destul de restrictivă. În primul rând, nu poți ataca și avansa înainte sau înapoi în același timp. În al doilea rând, acrobațiile Prințului sunt ușor de executat în cea mai mare parte (atât cu stylus-ul telefonului Samsung Omnia, cât și cu joystick-ul de pe Nokia N75, de exemplu), însă există porțiuni în care jocul devine foarte dificil din punct de vedere al controlului. Ca un făcut, punctele de salvare sunt relativ puține, iar distanța dintre ele prea mare. Asta înseamnă că, în caz de eșec, poți fi nevoit să repeți o secțiune destul de lungă din joc pentru a trece peste un obstacol. Cam frustrant, nu-i așa? Și mai rău este că Prințul nu răspunde întotdeauna cu promptitudine (uneori deloc) comenzilor pe care le primește. Așadar, să nu vă mirați dacă o să vă blocați într-un nivel, fără a putea atinge capătul acestuia în timp util, doar pentru că Prințul refuză să execute comenzile pe care le primește. Dacă moare, ești nevoit să repeți ultima porțiune.

Ca diversitate, există capitole în care Prințul nu este nevoit să execute acrobații pentru a-și atinge obiectivele. Există unul în care călărește un dragon, iar tot ceea ce trebuie să facă este să tragă în „călăreții" ce-i apar în față. Ocazional, o poți controla pe Elika, partenera ta de drumeție. Faptul că poate levita constituie un avantaj, deoarece ajunge cu ușurință la diverse manete inaccesibile Prințului, permițându-i accesul în zone la care altfel n-ar putea ajunge.

În concluzie, Prince of Persia este un joc frumos, dar pe care îl joci prost. Inițial, am crezut că este numai vina mea (oi fi mai bleg, nu știu pe ce să apăs), însă frustrarea are și ea o limită, nu-i așa?

■ **mOBi**







Zombie Infection

PRODUCĂTOR Gameloft
GEN Action
FORMAT J2ME

9,5

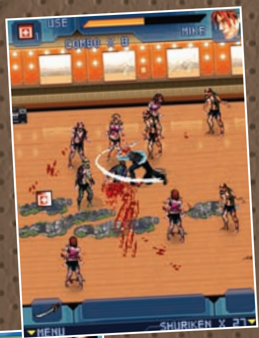
Sunt la modă, îi putem arunca în aer fără pic de remușcare și sunt mulți. Atât de mulți încât nu s-au mulțumit doar cu cărțile, filmele și jocurile pentru PC și console. Au atacat și telefoanele mobile.

Lumea din Zombie Infection este una în care omenirea este deja pe cale de dispariție, o societate în care poliția nu mai poate ține haosul la cutie, angajând mercenari în acest scop. La rândul lor, aceștia se bucură de atenția televiziunilor, care li s-au alăturat și le transmit în direct toate acțiunile, crescându-le popularitatea. Treaba ta este să conduci destinele unei astfel de forțe de elită, Inside Action, ce are în componență un mercenar aflat în slujba legii, un cameraman, un regizor și un producător. Împreună, ei luptă pentru audiență, fani și orice beneficii le-ar aduce poziția de vedete, însă afacerea se complică în clipa în care o mână de borfași, lichidați în cadrul ultimei operațiuni, se ridică în picioare și cer cărniță proaspătă.

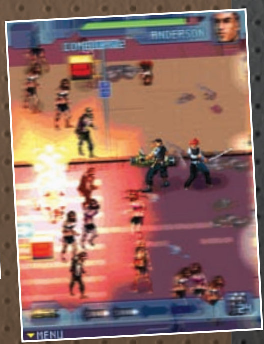
Pe măsură ce evoluează povestea, ai ocazia să controlezi fiecare erou în parte (începând cu Anderson, un soldat „recondiționat") și să salvezi civilii din ghearele nemorților. O parte dintre ei ți se alătură și te însoțesc până la primul adăpost care le oferă siguranță. Însă nu-i deloc ușor să-i aperi și pe ei, în condițiile în care hoardele de zombie îți suflă cu înverșunare în ceafă. În timp, colecția de arme crește, iar munca devine mai ușoară, existând posibilitatea de a cumpăra și chiar vinde, din când în când, câte o pocnitoare – pistoale, mitraliere, puștoace, lansatoare de rachete. Ba chiar și săbii. Anderson, de exemplu, preferă armele grele, în timp ce regizorul, mai ușchit din fire, le preferă pe cele ușoare, care îi conservă mobilitatea. Îi place să se joace cu sabia și steluțele ninja. Iar ca să facă măcelul și mai interesant, producătorii au introdus posibilitatea de a le zbura zombeilor scăfârliile, mulțumită implementării unui cursor care se deplasează pe corpul unui inamic din apropiere. Când acesta ajunge în dreptul capului, tragi cu sete, pentru că numai așa poți opri un zombie dintr-un singur foc. Trage-le la gioale, în mâini sau în corp, iar ei vor continua să se târască spre tine.

Zombie infection este relativ ușor de jucat, indiferent de tipul de telefon mobil pe care se lăfăie. Are atmosferă, zombie cu nemiluita, acțiune cât cuprinde și o poveste, toate demne de un joc pentru PC sau console. Pe când și pe alte platforme?

■ **mOBi**







Platforme de test: Samsung Omnia și Nokia N73


autoshow
MOBILITATE!
TIMP SAU VIAȚĂ?
FAIR PLAY!
autoshow
Cea mai rapidă revistă de mașini
AUTOSHOW,
cea mai rapidă revistă auto,
distruge concurența între
automobiliști și motocicliști.
Participă și tu la campania
"Mobilitate! Timp sau viață?"
Și ca să vezi că încurajăm
mobilitatea dar nu cu orice risc,
punem la bătaie
5 cursuri gratuite
pentru obținerea permisului
categoria A.
Detalii și regulament pe:
www.autoshow.ro
www.autoshow.ro
autoshow
AFLĂ CUM POȚI PROFITA DE CRIZĂ!
MARI REDUCERI DE PREȚURI
ANALIZĂ DE PIAȚĂ: AM ADUNAT PENTRU TINE TOATE OFERTELE SPECIALE PENTRU AUTOMOBILELE NOI
Participă la campania AUTOSHOW
MOBILITATE! TIMP SAU VIAȚĂ?
UN FACELIFT DISCRET A TRANSFORMAT RADICAL LIMUZINA SUD-COREEANĂ
KIA MAGENTIS
TESTE COMPARATIVE
Audi Sportback demonstrează că la Ingolstadt primează designul sportiv
Mazda2 vs Suzuki Swift:
Grupa mică și veselă
Jeep Rubicon vs Nissan Pathfinder:
Confruntarea eroilor 4x4
Fiat 500 Cabrio
Lincoln Sentinel
Ambreiajul dublu
Stirling Moss
Carlsson CK63 RS
Cu ușa înghețată
MINI Cabrio
Honda Insight
Ford Ranger
NICU COVACI:
PESTE TREI DECENII PE MOTOR
> Toate ofertele speciale
Cum putem profita de criză
> Ecologia...
mai mult decât o modă
> Designul auto contemporan
între banal și futurist
Foto: Northfoto
Acum la toate punctele de difuzare a presei.
Campanie realizată cu sprijinul:
POLIȚIA CAPITALEI
"TEO"
DGPMB
O revistă editată de
Hubert Burda Media
Burda România

Air Barons

Ăla mic şi roşu care trage din greu

http://www.miniclip.com/games/air-barons/en/



Repetaţi după mine: Manfred Albrecht Freiherr von Richthofen ist Der Rote Baron. Baronul Roşu în germană, Baronul Rotten în franceză şi engleză, că mulţi piloţi aliaţi au muşcat ţărâna din cauza lui.

Iniţial, băiatul nostru era un hippiot înrăit, gata oricând să protesteze împotriva războiului. Când a venit ordinul de încorporare, Manni a descoperit că gargara asta pacifistă e taman ce trebuie pentru un proaspăt pilot. Urât nu era, gagicile trăgeau la el, aşa că make love not war! Pleca în misiune în Franţa? Excelent! Punea direct textul cu "am rămas fără kerosen" şi ateriza forţat pe pista de la Nancy, de la Silvie sau de la Charlotte. Cam mormăia el că pistele astea franţuzeşti sunt puse ca naiba în mijlocul pădurii, dar se consola măcar cu ideea că nu îi făcea nimeni scandal dacă nu ajunge la oră fixă.

Şi azi aşa, mâine aşa, Manni a fost doborât de spiritul de luptă francez: atacăm doar dacă arată bine şi dezertăm pe geam dacă apare bărbat-su. Dar ce te faci dacă geamul e blocat (treabă franţuzească, ce pretenţii să ai?), iar în prag stă un ins cu veleităţi de cioban român? Te-ntorci acasă pe jos şi cu elicea făcută guler, asculţi cum te face căpitanul albie de porci şi revii în carlingă cu nişte gânduri destul de nasoale:



- Băi, te-o chema Fraiherr, da' nu te să te comporţi ca atare, da? Ai peisaj fain în jur, ai inamici 3D cât încape, pune mâna pe comenzi şi trage fără milă! Ai văzut un zeppelin? Doboară-l! Vine şi un avion de vânătoare? Fă-l şvaiţer! Ai văzut o cutie cu viaţă/bani/alte bunătăţi aeronautice? Fur-o! Treci fără milă din misiune în misiune, că acuşi se termină războiul şi nu se uită nicio nemţoaică la tine dacă n-ai măcar 5 medalii pe piept! E clar?

Pedal to the metal

Vrrrooooom!

http://www.level.ro/jocuri_flash/354/pedal_to_the_metal.html

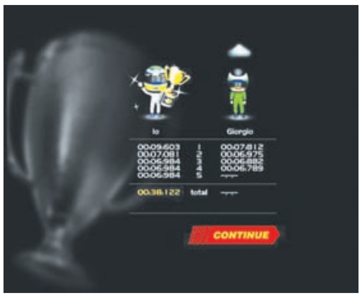
În fiecare miercuri, profesorul Prost (Alain pentru amici, nu râde ca orice n00b!) îşi ţinea conferinţa săptămânală despre curse auto:

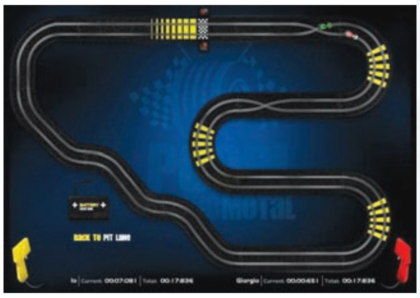
"Dragii mei, primul meu pas spre o carieră în Formula 1 l-am făcut pe trecerea de pietoni. Pe roşu, pentru că unui campion îi place riscul. Al doilea pas l-am făcut după vreo lună, când doctorul mi-a scos ghipsul. Aşa am priceput eu cum e cu prioritatea de stânga."

Vom trage perdeaua peste restul prelegerii (francezii ăştia sunt nişte vorbăreţi incurabili) şi vom trece la esenţă. Alain stă acasă şi, ca orice copil occidental şi decadent, are jucării. Printre ele, un superb traseu cu două maşinuţe propulsate de baterii pe un traseu fix. Bine, ele erau propulsate fix în afara traseului, Alain fiind un vitezoman sinucigaş în curbe.

Intri în garaj, îţi faci setările de rigoare (scazi viteza, creşti stabilitatea, etc), îţi alegi oponentul victimă şi…Staaaart! Prin a doua curbă îţi aduci aminte că butonul ăla de accelaraţie n-a fost pus în joc doar ca să ştii pe unde să scoţi degetul prin tastatură. Cât despre maşină, ea e deja în afara traseului, noroc de o mână magică, gata să o readuca pe circuit. Jocul ăsta are pile la îngeri sau ce?

PS: text scris sub influenţa a două ore de hârjoneală pe un traseu electric real. Dacă n-aţi testat când eraţi mici, furaţi unul de la copilul ăla răzgâiat din vecini. Merită!





Wolfenflash 3D

Ein Volk, Ein Reich, Ein Glonte-n Cap

http://www.level.ro/jocuri_flash/267/wolfenflash_3d.html



Despre bătrânul Wolf 3D nu cred că e nevoie să spun foarte multe: e tăticul, bunicul, omul cavernelor FPS-istice. Cel care făcea victime în mileniul trecut, când singura formă de frag era maică-mea, venită să mă tragă de urechi că mă joc în loc să învăţ pentru teza de a doua zi.

Un om bun şi-a făcut timp, l-a luat pe moş B.J. Blazkowicz din patul conjugal, l-a scuturat de praf şi l-a trimis din nou la închisoare. Închisoarea Wolfenstein, perla coroanei penitenciare naziste. De-aici totul devine simplu: deschizi uşa, vezi santinela, apeşi pe CTRL şi mori. Înjuri, reiei şi observi că un tâmpit a pus trăgaciul pe Shift şi combinaţia ILM (cheat-ul cu armă babană şi 100% viaţă) în coşul de gunoi. Iar înjuri, tragi, mergi mai departe. Nivelul e la fel cu originalul. Designul la fel. Dispunerea gardienilor e mult mai nasoală. Ajungi la lift, treci mai departe. Tot mai departe, până la final.

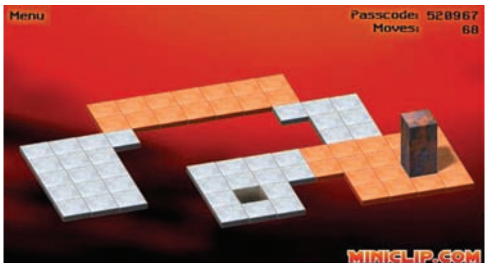


Concluzia? Flash Gordon e doar un ghei promovat de prăpădiţii ăia de la Queen. Bărbaţii adevăraţi aleg Wolfenflash şi cântă death metal. La mitralieră.

Bloxorz

Teh 3D r teh roxx0rz!

http://www.miniclip.com/games/bloxorz/en/





Un joc genial n-are nevoie de foarte multe. E nevoie doar de puţină imaginaţie, o idee genială şi de un banal paralelipiped dreptunghic. Adaugi vreo patru taste pentru mişcare, o mână de întrerupătoare pentru diversitate şi multe pătrate portocalii şi mofturoase (să le fie clar: aici toată lumea munceşte, nimeni nu stă independent şi autonom!) şi gata.

Mai departe, te priveşte pe tine cum învârţi paraleli…cubul ăla mai lung decât lat prin nivel până ajungi la capăt. Ai căzut? Nu-i nimic, o iei de la capăt. Te-ai plictisit? Nu? Atunci e bine. Forţa gândirii e cu tine, tinere geek. Joculeţul te-a prins deja în mreje şi-ţi va da drumul probabil abia pe la nivelul final.

Dacă însă ai facut o mutră mirată citind textul de faţă şi acum te întrebi "ce naiba poate fi atât de interesant să nimereşti o chestie lungă într-o gaură?", atunci felicitări! Sigur vei deveni o vedetă pe internet. Pe Darwin Awards cel mai probabil.

■ **Jack the Ripper**


ÎMPRIETENEȘTE-TE
CU TEHNOLOGIA
(CÂT DE DEPARTE MERGI, E TREABA TA)
Expoziția și Conferința Internațională de
Tehnologia Informației și Comunicații
3-7 iunie 2009, ediția a XVIII-a
Complexul Expozițional Romexpo
www.cerf.ro
Organizator:
EXPOTEK
CERF
2009

Panasonic DVD-LS86



Călătoriile pe aceleaşi distanţe lungi sau foarte lungi, mai ales în România, sunt, dacă nu pline de peripeţii, incredibil de plictisitoare… cel puţin din punctul de vedere al pasagerilor. Soluţii există, şi una chiar foarte bună vine chiar acum de la Panasonic. Un DVD player portabil ce dispune de un ecran de 8,5 ţoli, aproximativ 22 de cm, numai bun să fie montat în autoturism. El dispune de un acumulator destul de capabil, însă e destul de dificil să atingem durata de funcţionare pe care cei de la Panasonic au scris-o ostentativ pe ambalaj. Totuşi, în cazul în care călătoria durează mai mult de 6 ore cât ne-a ţinut pe noi în teste, putem alimenta acest player la priza de brichetă a maşinii. Ca medii, pot fi redate CD-uri şi DVD-uri standard şi medii codate în format MPEG2, MPEG4, DivX, WMA şi MP3.

Calitatea imaginii este bună, mai ales că cei de la Panasonic şi-au dat toată silinţa să includă un display în format wide ce poate fi mişcat sub orice unghi independent de baza playerului pentru a fi aşezat în diverse poziţii. În funcţie de dorinţa cinefililor, playerul poate fi montat chiar şi pe una din tetierele scaunelor din faţă cu ajutorul unor legături oferite la pachet.

Controlul de bază al funcţiilor playerului se poate face nu numai din butoanele de pe bază, ce-i drept foarte intuitive şi uşor accesibile, ci şi dintr-o mini-telecomandă inclusă.

Partea audio a acestui player este rezolvată într-un mod foarte elegant. În cazul în care folosiţi playerul DVD doar ocazional, sistemul de boxe stereo incluse în el poate genera suficient „zgomot" cât să înţelegeţi despre ce este vorba în filme. Însă pentru o audiţie mai bună, clară şi puternică, este indicat să folosiţi sistemul audio al autovehiculului.
Datorită implementării unui emiţător FM, coloana sonoră poate fi recepţionată la radioul din maşină ca orice alt post de radio FM. Calitatea este mult mai bună şi scăpaţi de chinuiala instalării de noi fire. Aşa da călătorie. Mai nasol de şofer.

Ofertant: Partenerii Panasonic, **Preţ:** 999 Lei

Belkin Universal Media Reader

Din ce în ce mai multe aparate, device-uri, gadgeturi dispun de propriul lor sistem de management. Acesta la rândul lui are nevoie de un locaş anume unde să-şi salveze diverse informaţii mai mult sau mai puţin vitale. În acest moment, foarte multe aparate folosesc aşa-zisele carduri de memorie. Că or fi ele de capacităţi diferite, e altă poveste. Ceea ce ne interesează pe noi este forma acestora. Există fel şi fel de formate, fiecare cu caracteristicile sale şi, uneori, e destul de greu să le citiţi pe alte dispozitive decât cele în care au fost instalate. Artificii de tot felul s-au făcut, cu fel şi fel de adaptoare, care mai de care mai „compatibile" cu diverse formate de carduri. Pentru a vă mai scăpa de bătăi de cap, sub sigla Belkin se găseşte un mega cititor de carduri capabil să citească şi să scrie pe 56 de feluri de carduri de memorie, fără a fi nevoie de vreun adaptor pentru acestea. În acest fel, pot fi accesate orice tipuri de carduri, indiferent de capacitatea lor de stocare. Pentru a fi şi mai util, fiecare fantă de citire este însoţită de către un simbol grafic pentru a ne ajuta să introducem un anumit tip de card în locaşul potrivit. Aşadar, orice fel de variaţiuni ale cardurilor de memorie de tip MS/MS Duo, SD/MMC/MiniSD, M2, SmartMedia/xD, CF sau Micro SD pot fi foarte uşor accesibile cu un singur device. Cititorul universal Belkin este însoţit şi de două cabluri USB, unul pentru sistemele desktop şi unul pentru atunci când mergem în concedii.

În mod normal, Belkin Universal Media Reader este genul de dispozitiv ce nu este utilizat în permanenţă, iar atunci când nu îl utilizăm, există posibilitatea de a intra diverse impurităţi în acesta. Pentru a ţine praful la distanţă, designerii l-au gândit în aşa fel încât atunci când nu este utilizat, să poată fi poziţionat şi cu faţa în jos.



Ofertant: Ofertant: Partenerii Belkin, **Preţ:** 199 Lei

Nokia 5630 XpressMusic

Gama de telefoane XpressMusic a celor de la Nokia este din nou în centrul atenţiei odată cu lansarea celui mai recent dispozitiv etichetat 5630. Acesta face parte din categoria telefoanelor ultra-subţiri şi oferă o experienţă cu totul şi cu totul deosebită în materie de divertisment. Nokia 5630 oferă utilizatorilor posibilitatea de a reda şi asculta melodii, clipuri video şi, de ce nu, de a se distra cu o serie de jocuri preinstalate. Ceea ce evidenţiază acest nou model este calitatea audio deosebită oferită de noua versiune a playerului audio inclus. În afară de funcţia clasică, această aplicaţie oferă posibilitatea de a reda o anumită piesă doar printr-o simplă pronunţare a numelui melodiei sau a solistului care o interpretează. Această funcţie inovatoare de control vocal se numeşte Say and Play şi cred că va fi de un real succes printre utilizatori. După cum era de aşteptat, noul Nokia 5630 XpressMusic permite utilizatorilor accesul către Nokia Music Store, locul de unde oricine îşi poate actualiza playlist-urile cu cele mai noi piese ale artiştilor preferaţi.

Pentru a facilita accesul către cele mai utilizate aplicaţii, se creează automat pe ecran un fel de bară de comenzi din care utilizatorul îşi poate pune preferinţele personale. În cazul în care printre acestea se numără şi jocurile, atunci puteţi activa şi catalogul de jocuri N-Gage, unde cei mai mari producători de jocuri îşi pun la dispoziţie creaţiile lor. Să nu uitaţi şi de funcţia multiplayer, care vă permite să vă distraţi împreună cu prietenii sau nenumăraţii internauţi utilizatori de device-uri compatibile cu jocurile N-Gage.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100 / HSDPA 900
- Dimensiuni: 112 x 46 x 12 mm
- Greutate: 83 grame
- Ecran: TFT– 16 mil. culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 3,13 Megapixeli (2048 x 1536)
- Sunet: Polifonic, MP3, MP4, eAAC+, WMA
- Transfer Date: GPRS, HSDPA, Wi-Fi, EDGE, 3G,
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 400 ore
- Talk time: maximum 7 ore



Green House Angel-Devil Earphones

Aşa e omul, mereu şovăielnic şi uşor de intimidat. La fiecare pas ne întrebăm dacă lucrurile pe care le facem le gândim bine sau nu. Mereu s-a dus această luptă între bine şi rău, între alb şi negru etc. Unii producători, cu un simţ al umorului mai bine dezvoltat, au lansat pe piaţă acest produs ce din păcate nu ne poate şopti în urechi dacă ceea ce facem e bine sau nu, ci doar ne ajută să ascultăm melodiile preferate dintr-un MP3 player. Pe de altă parte, depinde şi ce gen de muzică ascultăm, însă asta este o altă problemă.

Belkin Neoprene Sleeve

Ofertant: Belkin, **Preţ:** 119 Lei

Lucrurile preţioase şi elegante trebuie întreţinute şi protejate cum se cuvine. Din acest motiv, cei de la Belkin au lansat pe piaţă o serie de „gentuţe" dedicate notebook-urilor mai „sensibile". Să luăm spre exemplu MacBook Air. Este un model foarte subţirel, elegant, costă o grămadă de bani şi este extrem de sensibil la factorii externi (praf, zgârieturi etc). O astfel de gentuţă, creată din neopren, un fel de material ce face parte din categoria cauciucului sintetic, este foarte uşoară, maleabilă, rezistentă la elemente mecanice şi simplu de întreţinut. Astfel de gentuţe sunt „croite" în diverse dimensiuni şi culori.



„Digi Mug"



A fost o perioadă când toată lumea îşi arăta dragostea sau admiraţia pentru cineva sau ceva într-un mod foarte haios. Ceştile de ceai, cafea sau alte băuturi servite constant erau inscripţionate cu fel şi fel de desene, poze sau mesaje nostime ce-i făceau pe cei din jur, fie acasă, la şcoală sau la serviciu, să aibă o stare mai veselă. Acum, cu toată tehnologia la îndemână, nu mai este nevoie să ne schimbăm cănile de fiecare dată când ceva important se întâmplă în viaţa noastră. Luăm una şi bună. Noul model de cană „digitală" dispune de un mic display LCD color de 1,5 ţoli, pe care pot fi afişate diverse imagini. Ecranul este alimentat de un acumulator, iar datorită memoriei incluse de 1 MB pot fi stocate până la 40-50 de fotografii în format BMP sau JPG. La o adică, puteţi chiar să afişaţi doar ora, astfel puteţi cronometra mai uşor cât timp mai aveţi până ajungeţi acasă.

Samsung S8300 UltraTouch



Samsung investeşte puternic în acest segment şi rezultatele nu întârzie să apară. De exemplu, proaspătul model lansat, poreclit şi Samsung S8300 Tocco Ultra, încearcă să pună noi baze în materie de design şi stil în domeniul telefoanelor mobile. Noul model deosebit de elegant este acompaniat îndeaproape de ecranul său imens de tip touch-screen, extrem de rezistent la zgârieturi. Întreaga carcasă este acoperită cu un material metalic lucios ce-i creşte durabilitatea în timp, dar în acelaşi timp îi şi conferă un aspect elegant de tip „silky back", un termen întâlnit mai des în lumea modei. Graţie unei noi tehnologii înglobate de către Samsung, modelul S8300 UltraTouch dispune de funcţii multimedia de ultimă generaţie. Capul de afiş este noul senzor foto de 8 megapixeli, acompaniat de o funcţie de auto-focus şi flash dual power cu leduri, aflat în strânsă colaborare cu funcţia de navigare GPS, Geo-tagging, ce salvează automat informaţii cu privire la locaţia exactă în care sunt realizate fotografiile.

Interfaţa cu utilizatorul este şi ea re-desenată, facilitând o navigare mult mai intuitivă printre meniuri, clipuri video sau chiar internet.

Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSPDA 900 HSPDA 2100
- Dimensiuni: 110 x 51 x 13 mm
- Ecran: OLED - touchscreen, 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Cameră foto: 8 MP, (3264 x 2448)
- Sunet: MP3, WAV, AAC+, WMA, Polifonic
- Video: Player DviX, XviD, MPEG4, H.263, H.264, WMV9
- Transfer Date: GPRS, EDGE, 3G, HSCSD
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 880 mAh
- Stand-by: până la 300 ore
- Talk time: maximum 6 ore

HTC Dream



Visul frumos al celor de la HTC se pare că în sfârşit a devenit realitate. El s-a concretizat la începutul acestui an şi este disponibil doar în varianta alb-negru, aici referindu-mă la culoarea carcasei.
Ca avantaje notăm că HTC Dream include o tastatură completă QWERTY, un accelerometru pentru a roti automat imaginea, un trackball şi nu în cele din urmă o funcţie de recunoaştere a caracterelor scrise de mână. Pentru un adevărat centru multimedia ar fi fost imposibil să se ia în considerare un procesor mai slăbuţ. De aceea s-a optat pentru un Qualcomm ce rulează la o frecvenţă de 528 MHz, numai bun pentru a rula muzică, filme, poze şi alte aplicaţii.



Specificaţii

- Reţea: GSM 850 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 118 x 56 x 17 mm
- Greutate: 158 grame
- Ecran: TFT – touchscreen 65.000 culori, 320 x 480 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, 2048 x 1536, autofocus
- Sunet: Polifonic, MP3,AAC+,
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi
- Mesagerie: SMS, EMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- GPS: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1150 mAh
- Stand-by: până la 406 ore
- Talk time: maximum 5 ore 30 minute

Mio C725



Sistemele de navigaţie au devenit atât de populare şi apreciate, încât unele dintre ele nu-şi mai încap în „carcasă" şi au început, încet, încet să „muşte" din teritoriile altora. Cel mai recent model de sistem de navigare lansat sub brand-ul Mio este mare, de-a dreptul imens. Ecranul său enorm de 7 ţoli, sensibil la atingere, poate afişa o imagine nativă de 800 x 480. La aşa o caracteristică ar fi fost păcat dacă nu s-ar fi inclus pe lângă aplicaţia de navigare şi câteva funcţii multimedia. Receptorul GPS este compatibil cu tehnologia SirfStar III şi capabil să urmărească în acelaşi timp până la 20 de sateliţi. În ciuda celor 400 de MHz ai procesorului Samsung 2443 inclus, se pot rula şi fotografii, se poate asculta şi muzică, iar dacă preferaţi se pot viziona şi clipuri video. Deşi cei 2 GB de memorie internă vor fi dedicaţi cu precădere aplicaţiei de navigare şi hărţilor acesteia, se poate apela la carduri de memorie externă pentru aplicaţiile multimedia. Sunetul poate fi recepţionat de sistemul audio al maşinii graţie unui FM transmitter inclus. Putem apela la generozitatea acestui ecran şi în cazul în care avem instalat în maşină şi un sistem video. Prin intermediul conectorului de video-in se pot urmări imagini oferite de o cameră video montată în spatele maşinii sau orientată spre pasagerii mai tineri plini de energie şi gata oricând să pună în practică vreo şotie.

Ofertant: Partenerii Mio, **Preţ:** 2056 Lei

Aten Laptop USB KVM Switch CS661



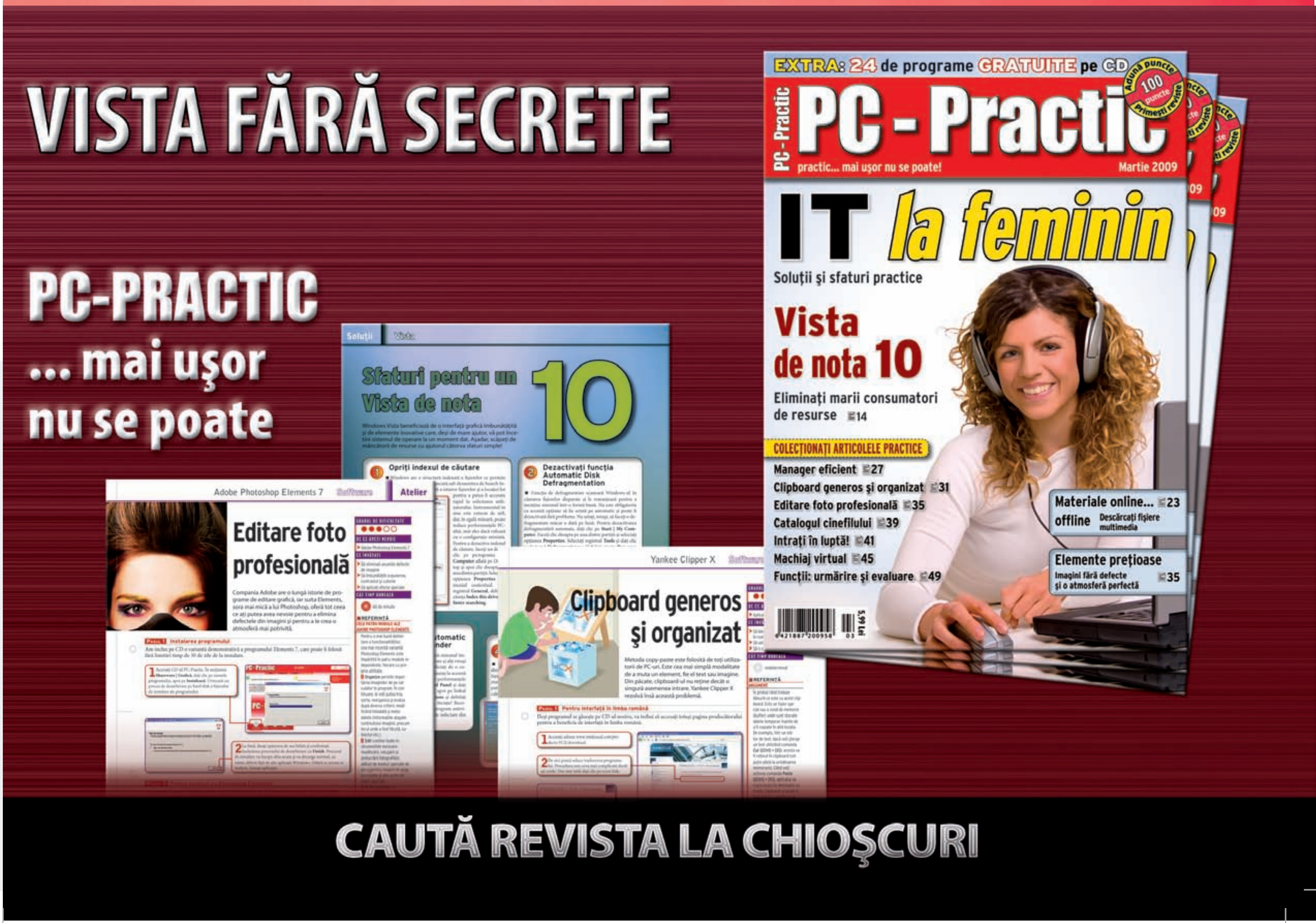
Când vine vorba de cuvântul KVM, automat te gândeşti la acel device cu ajutorul căruia poţi controla unul sau mai multe PC-uri ori laptopuri cu o singură tastatură, un mouse şi un monitor. Odată cu lansarea acestui device al celor de la Aten, acest scenariu se modifică niţel. În primă fază, rămâne valabilă partea cu controlatul altui sistem, însă modificarea intervine la partea de interfaţă. Adică: se ia una bucată calculator şi se conectează acest device la unul din porturile sale USB. Cel de-al doilea cablu USB al aceluiaşi device se înfige în portul USB al unui alt PC. Astfel se poate realiza ceea ce e cunoscut ca remote desktop între cele două computere. Deşi se sugerează în titlu folosirea unui laptop, această soluţie poate funcţiona fără probleme pe orice fel de calculator. Aşadar, odată conexiunea realizată, se poate lucra pe două calculatoare în acelaşi timp, se pot transfera fişiere între cele două şi chiar partaja un echipament extern conectabil la USB între cele două. Aten Laptop USB KVM Switch dispune de un extra port USB în care se poate conecta un HDD extern, o imprimantă, un scanner etc., pentru a putea fi accesate de către cele două calculatoare. Şi mai interesant este faptul că utilizatorul nu trebuie să instaleze niciun fel de aplicaţie, driverele necesare fiind instalate automat în momentul în care conectăm device-ul la unul din porturile USB ale PC-ului. Prezenţa celor 2 leduri albastre pe acest dispozitiv confirmă succesul conexiunii între device şi cele 2 calculatoare.

Desktop-ul calculatorului controlat de la distanţă poate fi urmărit atât în mod fereastră, cât şi în mod full screen. Foarte tare!!!

■ **BogdanS**

Ofertant: Mikro Atlas, **Preţ:** 179 Lei




Macro: Ajutor pentru claritate maximă
FOTO-VIDEO DIGITAL
februarie - martie 2009
ISSN 1453-7079
10 LEI
Adună puncte 170 puncte Primeşti reviste
Detalii la pagina 63
TEST & REVIEW
CANON 50D: SLR semiprofesional cu operare facilă
PENTAX K-m: Un nou DSLR pentru începători
PORTOFOLIU
SCOTT MUTTER: Fotomontajul: iluzionism fotografic
PRACTICĂ
Mărirea saturaţiei: Metode de îmbunătăţire a imaginilor
Culori naturale: Combinarea surselor de lumină
Teme de iarnă: Cinci idei de fotografie hibernală
PE CD
Editoare foto şi video ▸ Filtre şi plug-uri ▸ Diverse utilitare
PORTRETE în lumina potrivită
SFATURI PENTRU:
1 Fotografia de portret în studio
2 Fotografia de portret în aer liber
3 Fotografia de portret de interior
Fotografia nocturnă ▸ Echipamentul şi modul de lucru necesar pentru imagini perfecte
FOTOGRAFII MACRO CLARE
SATURAŢIE ADAPTIVĂ
CULORI NATURALE ÎN CIUDA LUMINILOR COMBINATE
CINCI SFATURI PENTRU FOTOGRAFIA DE IARNĂ
CAUTĂ REVISTA LA CHIOŞCURI!

VISTA FĂRĂ SECRETE
PC-PRACTIC
... mai uşor nu se poate
EXTRA: 24 de programe GRATUITE pe CD
PC-Practic
practic... mai uşor nu se poate!
Martie 2009
Adună puncte 100 puncte Primeşti reviste
IT la feminin
Soluţii şi sfaturi practice
Vista de nota 10
Eliminaţi marii consumatori de resurse 14
COLECŢIONAŢI ARTICOLELE PRACTICE
Manager eficient 27
Clipboard generos şi organizat 31
Editare foto profesională 35
Catalogul cinefilului 39
Intraţi în luptă! 41
Machiaj virtual 45
Funcţii: urmărire şi evaluare 49
Materiale online... offline 23 Descărcaţi fişiere multimedia
Elemente preţioase 35 Imagini fără defecte şi o atmosferă perfectă
Sfaturi pentru un Vista de nota 10
Editare foto profesională
Clipboard generos şi organizat
CAUTĂ REVISTA LA CHIOŞCURI

SĂ „URLE“ MUZICA

Muzica are foarte multe definiţii. Însă sunetele armonioase şi plăcute sau cele puternice şi dure au avut mereu efecte diferite asupra noastră. Dacă pe unii îi calmează, pe alţii îi isterizează. Probabil că sumedenia de genuri muzicale existente la ora actuală este rodul nebuniei noastre. Aşa cum fiecare individ doreşte să fie unic, să fie diferit, pentru a ieşi cât mai uşor în evidenţă, aşa o fi şi cu muzica. Unii rămân fideli unui gen muzical pentru o bună perioadă de timp, alţii, mai nestatornici trec de la un ritm la altul mult mai uşor. Această căutare permanentă, din păcate, a unui ritm care să ni se potrivească poate dura chiar toată viaţa. Acum căutările pot fi mult mai uşoare şi mai rapide. Tehnologia e cea care intervine, de fiecare dată. Muzica, sunetele în general şi tehnologia merg mână-n mână. Playerele personale au devenit ceva banal. iPod-ul pe de altă parte, a devenit vârful de lance în domeniu. Reţeta succesului acestuia bănuiesc că este destul de simplă, însă ceea ce e cu adevărat impresionant este rolul pe care iPod-ul îl joacă în viaţa multora dintre noi. De la o simplă idee s-a ajuns la o adevărată industrie. Accesoriile pentru iPod au explodat. La fiecare pas găseşti soluţii, dispozitive, echipamente compatibile cu iPod. Unul dintre scenariile cele mai interesante construite în jurul iPod-ului este acela că îţi poţi asculta muzica preferată oriunde, însă ajuns acasă situaţia se schimbă. Condiţiile sunt mult mai plăcute, te simţi mult mai confortabil şi astfel nu mai e necesar să stai cu acele „dopuri” înfipte în urechi. Aşadar, au apărut sisteme audio ce abia aşteaptă să fie „dominate” de către un model de iPod. Astfel, melodiile preferate pot fi ascultate în intimitatea locuinţei foarte simplu, rapid şi, de ce nu, elegant.

Multe dintre ele sunt mai mult decât simple difuzoare, existând fel şi fel de funcţii ce vă pot face fericiţi de la primele ore ale dimineţii şi până foarte târziu în noapte.

Dacă v-am făcut curioşi, atunci să purcedem cu sugestiile.

■ **BogdanS**

Altec Lansing im600 iPod Speakers

1



Cei de la Altec Lansing se pot lăuda că au experienţă în acest domeniu, ba mai mult chiar au impus şi un anumit trend. Calitatea audio a fost întotdeauna primordială şi acest lucru s-a văzut la multe modele. Cel mai recent model însă parcă e şi mai şi deoarece dispune de un nou sistem de boxe ce oferă un sunet mult mai clar şi de efect prin redarea unor frecvenţe mult mai înalte. Im600 poate fi folosit şi pe post de ceas deşteptător sau receptor radio FM. Datorită unui acumulator Li-Ion inclus, chiar şi atunci când scoateţi device-ul din priză, el nu îşi va pierde ceasul sau setările personale.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 593 Lei

SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: DA,
Radio FM: DA

JBL Radial iPod Room Speakers

Sunetul oferit de orice produs realizat sub sigla JBL este întotdeauna la cele mai înalte cote. Nici de această dată nu se face excepţie şi, în ciuda dimensiunilor reduse ale acestui sistem audio, sunetul este foarte puternic, curat şi conferă o senzaţie plăcută de surround. Poate fi folosit şi împreună cu un PC atât ca sistem audio, cât şi pe post de docking station pentru iPod.



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA, Intrare
Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

2

Ofertant: Partenerii JBL, **Preţ:** 905 Lei

Logitech Pure-Fi Anywhere Compact



Logitech nu excelează doar în cazul device-urilor pentru PC. Şi în acest domeniu, Logitech are un portofoliu foarte bogat de produse. Ceva mai potrivit ca dimensiuni, supunem atenţiei acest model Pure-Fi Anywhere. Deşi e un model ceva mai compact, calitatea audio nu are de suferit. Poate ca volum nu se compară cu al fratelui mai mare Pure-Fi Elite Premium, însă câştigă când vine vorba de portabilitate. Acumulatorul inclus ne permite să ascultăm timp de 10 ore muzica noastră preferată, oriunde am fi.

SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

3

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preţ:** 593 Lei

Altec Lansing iM7 iPod Boombox

„Boom-ul” sonic al lui iM7 este incredibil. Practic întreaga suprafaţă a acestui sistem audio este acoperită de difuzoare. Bassul, se remarcă foarte rapid şi chiar de la primele note muzicale redate. Instalarea iPod-ului se face foarte simplu, indiferent de modelul de player de care dispuneţi, iar conectarea la „sistem” se face foarte simplu datorită unui craddle universal pe care cei de la Altec Lansing l-au pus la cale.



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

4

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 984 Lei

iHome iH9 iPod Alarm Clock

Momentan este mai puţin cunoscut la noi, însă iHome iH9 este mereu dornic să îşi facă prieteni noi. Cei de la iHome vor să fie mereu pe placul clienţilor şi de aceea sunt dispuşi să implementeze orice sugestie interesantă vine de la aceştia. iH9 este un model recent şi acest lucru se vede: sunetul este demenţial, cu o acustică incredibilă, o sumedenie de funcţii şi, de ce nu, un design deosebit. Toate elementele de control sunt la îndemână, astfel că la o simplă apăsare de buton se pot modifica parametrii egalizatorului, ai volumului sau efectul 3D al sunetului.



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: DA,
Radio AM/FM: DA

5

Ofertant: Partenerii iHome, **Preţ:** 391 Lei

iLive ICR6307DT iPod Alarm Clock

Nebunia continuă şi de fiecare dată sunt din ce în ce mai impresionat. Odată cu acest iLive ICR6307DT, intră în scenă şi funcţia de ceas deşteptător dublu. Să nu vă imaginaţi că sună de două ori mai tare sau că rezistă mai bine când îl „pocniţi" dimineaţa de două ori mai puternic, ci e aceeaşi funcţie de ceas deşteptător ce poate fi aplicată pentru două persoane. Astfel, dacă doriţi să vă treziţi mai devreme decât prietena/soţia/colegii de cameră, nu mai trebuie să resetaţi alarma pentru ceilalţi. Fiecare îşi programează ora de deşteptare şi cu asta basta. Aaa, şi se poate regla şi pe sunete diferite, fie radio, fie de pe iPod.

6



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: DA,
Radio FM: DA

Ofertant: Partenerii iLive, **Preţ:** 395 Lei

Creative i-Trigue 3000i iPod Speaker System

7

Cei de la Creative nu au trebuit să se chinuie foarte mult pentru a pune la cale acest sistem audio. Ideea lor genială are la bază un sistem audio 2.1 dedicat PC-urilor căruia i s-a implementat unui docking station prin care un iPod poate fi alimentat cu energie, poate fi accesat de pe un PC sau poate afişa imagini pe un TV. În acelaşi timp, calitatea audio deosebită oferită de cei doi sateliţi este completată de un mini-subwoofer ce ţine destul de bine piept unui bass puternic.



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

Ofertant: Partenerii Creative, **Preţ:** 379 Lei

Hercules iXPS 120 Outdoor

Un sistem audio cu adevărat portabil, aş putea spune chiar off-road. În timpul drumeţiilor făcute în ritm alert pot apărea mici accidente, care în mod obişnuit ar putea pune mari probleme „existenţiale" sistemului audio. Nu şi în cazul lui Hercules iXPS 120 Outdoor. El este special conceput să reziste la praf, şocuri sau chiar umezeală. Sunetul oferit de acesta este destul de puternic, făcându-şi uşor simţită prezenţa.



Ofertant: UbiSoft România, **Preţ:** 419 Lei

8

SPECIFICAŢII:

Telecomandă: NU,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

DreamGEAR i.Sound MAX - DGIPOD-959

În ciuda designului său „simplist", acest sistem audio chiar impresionează la capitolul sunet. Sistemul de conectare este compatibil cu orice player iPod, ba mai mult acumulatorul inclus poate fi încărcat pe perioada conectării.

9



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: NU,
Radio FM: NU

Ofertant: extrem-computers.ro, **Preţ:** 221 Lei

CTA Digital IP-AMS Super Sonic Sound Alarm Clock and Radio iPod Speaker

O imagine face cât o mie de cuvinte. Acest sistem audio este foarte tare. Chiar sună neaşteptat de bine ţinând cont de forma şi dimensiunile sale. Dacă nu s-ar fi putut opri alarma ceasului deşteptător din telecomandă, ar fi fost destul de tragic, mai ales că stabilitatea nu este neapărat punctul său forte.



SPECIFICAŢII:

Telecomandă: DA,
Intrare Audio Auxiliară: DA,
Funcţie de alarmă: DA,
Radio FM: DA

10

Ofertant: Distribuitorii CTA Digital, **Preţ:** 277 Lei

LG 37LG3000

O nouă perspectivă

Se observă destul de clar că, în această serie de televizoare LCD, cei de la LG au investit mult timp şi… tehnologie. Designul modernist şi foarte elegant pe care l-au aplicat acestora le scoate mult mai uşor în evidenţă faţă de modelele concurenţei. LCD TV-ul LG 37LG3000 este genul de televizor parcă creat special pentru piaţa din România, unde populaţia are acces la o sumedenie de canale TV, însă toate transmise în format SD, clasic. Din diverse motive, mai mult ca sigur care ţin de tehnologie, cele două posturi transmise în format HD la noi pot fi recepţionate doar de o mică parte a telespectatorilor.
Aşadar, cu o rezoluţie nativă de 1366 x 768, acest model este mai mult decât HD ready.
Totuşi, dacă ne dorim calitate, putem apela la intrările audio-video auxiliare. Alături de cele clasice, analogice (SCART, Component), găsim şi 3 conectori HDMI 1.3 la care putem conecta echipamente ce ne pot oferi imagini de calitate chiar şi în format 1080p. Fiind totuşi vorba de un model cu o diagonală de 97 de cm, producătorii afirmă că se poate atinge un contrast, ce-i drept dinamic, de 15.000 la 2, în timp ce strălucirea imaginii poate atinge chiar si 500 cd/m². La fel ca şi în cazul monitoarelor cu ecran LCD, şi aici putem discuta despre variabila timp de răspuns. În decursul timpului, această valoare a devenit din ce în ce mai mică, fapt ce permite vizualizarea unor imagini cu acţiune foarte multă şi rapidă mult, mult mai clar şi fără a vă obosi. Acest lucru se întâmpla frecvent în cazul ecranelor de dimensiuni mari utilizate pe post de monitoare pentru PC-uri. La modelul în cauză, valoarea de 5 ms ca timp de răspuns o considerăm ca fiind una bună, deşi ea a fost obţinută la o testare de tip gray to gray.





Peste tot se menţionează de XD Engine. Tehnologie înglobată şi în acest LCD TV intervine asupra semnalelor de intrare pentru ca rezultatul să fie o imagine cât mai clară. La fel şi în cazul sunetului, unde tehnologia dezvoltată de LG „clear voice" intervine şi amplifică volumul vocilor umane, în timp ce zgomotele de fond sau alte sunete ce sunt transmise în acelaşi timp sunt uşor reduse.

Apropo de acustică. Se pare că, mai nou, toată lumea încearcă să ascundă privitorului acele „extensii" ale LCD TV-urilor unde de obicei se găsea sistemul audio. Toate au devenit mai prezentabile, însă la multe dintre ele şi calitatea audio a avut puţin de suferit.
Nu şi aici. Printr-o jonglerie de design, LG 37LG3000 poate reda foarte clar şi puternic o gamă mult mai largă de frecvenţe. Merită încercat.

Nu în cele din urmă, trebuie să vă pun în temă cu meniurile. Ele au fost complet redesenate pentru a fi mult mai user friendly şi în acelaşi timp mult mai eficiente. Căutarea unei anumite setări se poate face extrem de simplu, în doar câţiva paşi.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 1990Lei

Hercules Wireless N USB Key

Mai mult trafic

Router-ele şi hotspot-urile WiFi compatibile cu standardul de comunicare „N" au început să devină din ce în ce mai accesibile. Totuşi pentru a vă bucura de acesta şi de beneficiile unui transfer de date cu viteze de până la 300 de Mbps, trebuie să existe de ambele părţi echipamente compatibile. Multe PC-uri sau notebook-uri nu dispun încă de astfel de componente de reţea, aşa că au apărut pe piaţă dongle-uri USB care pot să facă acest lucru. Hercules Wireless N USB Key este un astfel de exemplu, foarte la-ndemână şi extrem de eficient. Pentru o recepţie şi emisie mai bună a semnalelor Wi-Fi, acest model încorporează două antenuţe. Securitatea conexiunii poate fi configurată şi administrată prin intermediul setărilor WPA şi WPA2.



Ofertant: Ubi Soft România, **Preţ:** 202 Lei

Sony Vaio FW31ZJ

Altă vedetă…

Vârful de gamă al seriei FW a celor de la Sony te lasă la propriu cu gura căscată. Nu mai are rost să insist asupra designului, doar o privire asupra logoului şi ne putem da seama din start despre ce e vorba. Tastele sale sunt ceva mai mari decât de obicei şi ies uşor din tipar. În ceea ce priveşte configuraţia, Sony Vaio FW31ZJ nu are de ce să-i fie ruşine. El poate face faţă problemelor în orice scenariu, fie ca sistem de office, fie ca mediu multimedia, fie ca maşină de gaming.
Fiind propulsat de un procesor Intel Core 2 Duo T9550 ce rulează la o frecvenţă de 2,66 GHz şi asistat de un chipset grafic Radeon HD 3650 căruia i s-au dedicat 512 MB de memorie, vă puteţi imagina câte chestii super tari puteţi să rulaţi pe el.
Ce ziceţi de filme redate Full HD de pe unitatea sa internă capabilă să citească chiar şi discuri Blu-ray.
Că tot veni vorba de imagini HD, atunci ar fi fost păcat ca ecranul LCD inclus să nu fie de tip Xbrite şi să nu poată afişa o rezoluţie nativă de 1920 x 1080.
În ceea ce priveşte aplicaţiile mai complexe, mari consumatoare de memorie, putem sta liniştiţi. Sony Vaio FW31ZJ vine din start echipat cu 4 GB de memorie de tip DDR2 ce rulează la frecvenţa de 800 MHz. În multe situaţii s-a întâmplat ca o cantitate de memorie mai mare de 3 GB să nu poată fi utilizată sau accesată în totalitate. Această „limitare" este obţinută din pricina sistemelor de operare pe 32 de biţi. Din acest motiv, producătorii oferă preinstalat o versiune de Microsoft Vista Home Premiun ce



rulează pe 64 de biţi. Stocarea datelor este şi ea foarte importantă, mai ales la un notebook cu pretenţii ca în acest caz. Aşadar, cei 500 de GB puşi la dispoziţie de către un HDD Fujitsu interfaţat pe un Serial ATA 2 sunt în primă fază arhisuficienţi.

Conectica este foarte bogată, însă merită subliniat faptul că se pot realiza conexiuni wireless de tip 802,11 a, b, g, şi n.

Nu nu am putut să nu remarc autonomia oferită de acumulatorul inclus. Intrând puternic în frâiele unui sistem de power management pus la punct de către Sony, vă puteţi bucura de aproximativ 4 ore de entertainment oriunde aţi fi.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 6399 Lei

Mai multă grafică, mai multe detalii

Nvidia vs. Nvidia

Printre gameri circulă de ceva timp diverse zvonuri cu privire la noile „realizări" ale celor de la Nvidia, care par a trage puternic de laurii succesului ce au stat de ceva timp pe capul celor de la AMD. Procesoarele grafice din seria GeForce 280, 285 şi 295 sunt iepuraşii magici pe care Nvidia i-a scos recent din joben. După cum era de aşteptat, am dat rapid iama printre ele să vedem despre ce e vorba. După cum era de aşteptat, modelul 295 este cel mai tare din parcare, are picioarele cele mai lungi şi fuge cel mai bine. Diferenţele între modele sunt mici, dar semnificative. De exemplu, GTX 295 este realizat în tehnologie de 55 nm, în timp ce 280 a rămas pe linia celor 65 nm. Ca putere de calcul, avem 19,3 gpixeli/secundă pentru 280, în timp ce în dreptul lui 295 avem o incredibilă valoare de 32,3 Gpixeli/secundă. Aşa o putem ţine mult timp de acum încolo. În toată această poveste apare şi varianta 285, mult mai vioaie şi mai îndrăzneaţă. Practic, ea are la bază acelaşi chipset GeForce 280 sau GT200 cum îi spun specialiştii, însă „overclockat" de la procesul tehnologic pe 65 nm într-unul pe 55 nm. Această modificare ridică performanţele chipset-ului şi, culmea, scade cu foarte puţin ce-i drept, consumul de energie. Revenind la GTX 295, trebuie punctat faptul că performanţele sale mai deosebite sunt rezultatul a două GPU-uri grafice instalate sub aceeaşi carcasă.

La capitolul cantitate de memorie, sunt alocaţi câte 1024 MB către plăcile cu chipset GTX 285 şi 1792 MB către cele cu chipset-uri GTX 295.

Pentru că trebuia să rulăm nişte teste să ne lămurim mai exact cum stă treaba, am „pocnit" rapid o platformă în care am rulat pe rând câteva din primele modele apărute la noi. Cei mai conştiincioşi au fost cei de la Gigabyte, care ne-au „servit" rapid cu două modele GV-N285-1GH-B şi GV-N295-18I-B, au sărit şi cei de la EVGA cu o placă cu GTX 285 şi cei de la Asus cu un GTX 295. În urma testelor, am obţinut o serie de punctaje pe care vi le împărtăşim. Primul pe listă este 3D Mark Vantage. Pentru că pe noi ne doare cel mai tare performanţa în modul Extreme, am obţinut 5894, respectiv 9927 de puncte pentru plăcile Gigabyte GTX 285 şi EVGA GTX 285, în timp ce în liga superioară a jucat Gigabyte GTX 295 cu puncte şi Asus GTX 295 cu 8997 puncte. Ce ziceţi? Merg cadou de Mărţişor?

	ASUS GTX 295	Gigabyte GV-N295-18I-B	EVGA GTX 285	GIGABYTE GV-N285-1GH-B
3D Mark Vantage EXTREME	8997	8948	5927	5894
Crysis Warhead 1600x1200 Quality (fps)	57	55	41	40
Crysis Warhead 1920x1200 Quality (fps)	50	49	40	39
Call of Duty 5 1680x1050 Very High (fps)	84	80	58	57
Call of Duty 5 1920x1200 Very High (fps)	71	69	52	52


Ofertant: Partenerii Asus, **Preţ:** Asus GTX 295 – 2330 lei

Ofertant: ITDirect **Preţ:** EVGA GTX 285 – 1798 Lei

Ofertant: Partenerii Gigabyte **Preţ:** Gigabyte GV-N285-1GH-B – 1763 Lei

Ofertant: Partenerii Gigabyte **Preţ:** Gigabyte GV-N295-18I-B – 2305 Lei

SteelSeries Limited Edition WoW Pack

Crezi că le-ai încercat pe toate?


Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** SteelSeries Zboard Limited Edition: 288 Lei

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** SteelSeries Ikari Laser WoW MMO Gaming Mouse: 349,9 Lei

Ofertant: extreme-computers.ro, **Preţ:** SteelSeries 5C Limited Edition WotLK: 191,6 Lei

Împătimiţii jocului World of Warcraft au acum la dispoziţie o serie întreagă de „arme" profesionale special concepute pentru a vă face experienţa jocului mult mai realistă. Dacă în urmă cu ceva timp v-am făcut cunoscută intenţia celor de la SteelSeries de a lansa noile „unelte", iată că în acest moment ele există pe piaţă, sunt extrem de proaspete şi evident în ediţie limitată. Prima pe listă este tastatura Zboard. Pentru unii este o cunoştinţă mai veche, însă cu aceleaşi performanţe. Noua variantă SteelSeries Zboard include un hub cu două porturi USB 1.1, iar pentru manevre mai complicate pot fi active până la 7 taste în acelaşi timp. Varianta WotLK este livrată cu două seturi de taste, complet interschimbabile. După cum era de aşteptat, primul set este şi cel mai valoros. El dispune de toate tastele complet personalizate pentru acţiunea din joc, însă, dacă nu sunteţi pe deplin satisfăcuţi, le puteţi personaliza după o „reţetă" proprie. Cel de-al doilea set de taste, cel de „office", transformă tastatura într-una obişnuită, pe care o puteţi utiliza în activitatea de zi cu zi.

Cea de-a doua piesă de rezistenţă a acestei serii limitate, însă una dintre cele mai importante arme, este un mouse, special conceput de către SteelSeries şi Blizzard pentru seria WoW. În afară de designul său de-a dreptul incredibil şi ergonomia deosebită, World of Warcraft MMO Gaming Mouse le oferă jucătorilor nenumărate avantaje. Pe el există nu mai puţin de 15 butoane complet programabile după nevoile fiecărui jucător. Cu ajutorul unui utilitar, personalizarea tastelor se poate face live, chiar în timpul jocului, prin intermediul unei interfeţe grafice foarte intuitive. În funcţie de modul de joc al fiecăruia, se pot crea diferite profiluri dedicate în funcţie de acţiunile şi războaiele la care participă. Pentru un plus de efect, mouse-ul este iluminat din interior cu o serie de leduri multicolore. Tot la capitolul personalizare, trebuie reţinut faptul că se poate ajusta numărul de DPI de la valoarea minimă de 800 până la un maxim de 3200. Aşadar, merită toată atenţia.

Încheiem colecţia cu un mouse pad de calibru mare. Datorită dimensiunile sale mai neobişnuite, el oferă o libertate mai mare de mişcare, iar întreaga sa suprafaţă este acoperită de un material textil ce are în compoziţie şi câteva elemente sintetice ce creează un mediu propice pentru mouse-urile cu laser. Pentru a fi în ton cu această ediţie specială, pe acest pad este ilustrată o imagine foarte clară şi plină de detalii ce înfăţişează chiar un personaj din Wrath of the Lich King. Gata pentru un Level UP?

Thrustmaster T-Wireless 3 in 1 Rumble Force

Full power

Ofertant: Ubi Soft România, **Preț:** 119 Lei





Se spune că aromele tari se țin în sticluțe mici. Dacă ar fi să extrapolăm, în cazul nostru, am spune că am obține un control mai bun și mai precis cu un astfel de gamepad. Cei de la Thrustmaster au lansat pe piață un nou model de gamepad, complet independent, însă cu o mărime mai mică... . Mie mi-ar fi destul de greu să îl folosesc el, deoarece atât dimensiunile butoanelor, cât și gamepad-ul în sine sunt mai reduse decât în mod normal. Așadar, tind să îl recomand acelor mici jucători ce frecventează cu sârguință orele gimnaziale. Din punct de vedere constructiv, gamepad-ul este foarte bine gândit, este complet acoperit cu un material cauciucat, iar pentru o libertate mai mare de mișcare, producătorii au decis să îi implementeze tehnologia wireless. Datorită construcției și inovației celor de la Thrusmaster, acest gamepad poate fi utilizat atât la PC, cât și la consolele PS 2 sau PS3. Senzațiile de realism sunt asigurate de către două motorașe ce vibrează în funcție de acțiunea jocurilor. Bineînțeles, acestea pot fi oprite prin intermediul unui buton, asta dacă doriți să prelungiți durata de viață a acumulatorilor. Thrustmaster T-Wireless 3 in 1 Rumble Force este însoțit de un CD cu drivere și aplicații, cu ajutorul cărora jucătorii cu experiență își pot configura sau personaliza butoanele

Belkin Laptop Cooling Lounge



Laptopurile au devenit elemente foarte importante în viața noastră. Din ce în ce mai multe persoane le apreciază avantajele și de aceea își petrec foarte mult timp în compania lor.
Prin definiție, portabilitatea este esențială și asta ne permite să lucrăm, să comunicăm sau chiar să ne jucăm oriunde am fi.
Totuși, uneori, acest lucru nu este suficient și ne permite să le folosim chiar și stând în poziții care pe moment nouă ne sunt comode. Acest lucru poate influența uneori performanțele laptopului deoarece acesta nefiind așezat corespunzător se poate supraîncălzi și de aici se pot ivi alte situații. Totuși dacă dorim să lucrăm într-o poziție mai comodă, cei de la Belkin ne propun o soluție de răcire pentru notebook-uri de 17" sau puțin mai mari, ce poate fi reglată astfel încât să asigure un flux constant de aer pentru ventilație și în același timp să ne fie și nouă comod să îl folosim. Laptop Cooling Lounge poate fi adaptat să ne permită să lucrăm cu el așezat pe un birou, fie susținut pe genunchii proprii. O soluție foarte utilă.



Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 158 Lei

Ultra A6030

Performanță sclipitoare

Dacă vă întrebați cum ar arăta la ora actuală un sistem de gaming zdravăn, atunci luăm de bună recomandarea celor de la Ultra PRO Computers. Lansată sub numele A630, această bestie tehnologică vă garantează pentru o bună bucată de timp că veți putea rula orice în materie de jocuri și aplicații multimedia. Sursa „vieții" este unul dintre cele mai recente procesoare din portofoliul AMD, Phenom II X4 940 aka The Dragon.
Acesta dispune de 4 core-uri și rulează la o frecvență de 3 GHz. Platforma ce-i poartă cu mândrie numele este formată dintr-o placă de bază Asus M3A79-T Deluxe încurajată puternic de chipset-ul AMD790FX, o placă grafică bestială Sapphire Atomic HD 4870 X 2 cu 1 GB de memorie video DDR5. Placa grafică este prevăzută cu un sistem propriu de răcire cu apă atât pentru întreaga sa suprafață, cât și pentru procesor, sub forma unei extensii separate.
La un sistem multimedia, contează foarte mult și memoria, iar în acest caz i se asigură o stabilitate și performanță crescută cu un kit de memorii ce totalizează 4 GB format din două module DDR2 Kingston HyperX KHX8500D2 ce rulează la o frecvență de 1066 MHz.
Stocarea datelor este vitală, însă cu acest sistem nu trebuie să vă faceți prea multe griji deoarece aveți la dispoziție aproximativ 1 TB format din două HDD-uri Western Digital Caviar Blue, a câte 500 GB, cu 16 MB cache conectate la placa de bază printr-o interfață SATA 2.
Unitatea optică va fi apreciată de foarte mulți deoarece este capabilă să citească fără nicio jenă discuri Blu-ray sau HD-DVD.

Din păcate, această platformă Dragon are nevoie de multă sevă energetică pentru a funcționa la capacitate maximă, iar din acest motiv, avem în dotare o sursă Chieftec CFT-1000G-DF de 1000 de wați... reali. „Căsuța" metalică nu este foarte spectaculoasă, mai degrabă afișează un aer sobru, însă foarte serios. Într-o carcasă Chieftec Aegis componentele se simt ca la mama lor. Sunt foarte bine aerisite, există suficient de mult spațiu pentru intervenții și suficient loc liber dacă doriți să adăugați ulterior alte componente.
Impresionați de situație? Ar fi și cazul...



Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 8900 Lei

Panasonic DMP-BD35



Excelent pentru acasă

Destul de timid, încep să îşi facă apariţia şi pe piaţa noastră echipamente destinate mediului home entertainment de mare definiţie. Playerele Blu-ray sunt deocamdată cele mai reprezentative, deoarece ele pot reda conţinutul HD la adevărata sa valoare. Compania Panasonic este un jucător foarte puternic în acest domeniu şi ca dovadă ne propune atenţiei unul dintre cele mai recente modele de playere Blu-ray din propriul portofoliu.

Panasonic DMP-BD35 este un player standalone capabil să redea conţinut audio-video atât de pe medii Blu-ray cât şi DVD-uri sau CD-uri. În ceea ce priveşte performanţele sale, lista este foarte lungă. S-a lucrat foarte mult la partea de procesare a semnalului video, de unde şi reuşita celor de la Panasonic de a implementa în acest player primul procesor de semnal cu un singur cip LSI. Acest lucru are o influenţă majoră asupra calităţii imaginii, dar şi asupra designului playerului. În acest fel, cantitatea de energie consumată este mult mai redusă, în timp ce designul de tip „slim" poate fi mai uşor de pus în practică. Un alt aspect destul de util al acestui player este şi includerea funcţiei de BonusView ce îi permite utilizatorului să folosească funcţia de Picture-in-Picture şi Audio Mixing. Mai pe româneşte, putem urmări două imagini diferite în acelaşi timp şi avem posibilitatea de a comuta coloana sonoră între cele două imagini.

Din punctul de vedere al conecticii, Panasonic DMP-BD35 stă foarte bine, putând fi uşor adaptat la nevoile utilizatorilor în funcţie de configuraţia sistemelor home cinema.

Ofertant: Partenerii Panasonic, **Preţ:** 1299 Lei

Hercules Dualpix Chat and Show



Viaţa e un spectacol…

Comunicaţiile cu sunet şi imagine sunt din ce în ce mai utilizate, mai ales că internetul în bandă largă a devenit destul de accesibil. Dacă dorim să ne axăm puţin şi pe calitate, cei de la Hercules ne recomandă un model de webcam ceva mai deosebit.

Cu o rezoluţie nativă de 1,3 megapixeli, ce poate fi interpolată până la valoarea de 5 MP, vă puteţi arăta pe net chipul frumos şi luminos la o calitate mult mai bună, chiar şi în codiţii de iluminare mai slabă.

Ba mai mult, pentru a face comunicarea şi mai plăcută, funcţia Chat and Show vă permite ca în timp ce comunicaţi prin sunet şi imagine să vă puteţi face schimb şi de fotografii personale realizate în diferite excursii sau vacanţe. Nu-i aşa că e cool să fi pe net?

Ofertant: Ubi Soft România, **Preţ:** 178 Lei

Canon PIXMA MP540

Pentru acasă în viteză şi calitate



Documentele sunt la ordinea zilei. Oricât de plini de tehnologie am fi, la un moment dat avem nevoie şi de documente tipărite. Soluţiile de tipărire pentru acasă se înmulţesc pe zi ce trece şi, odată cu acestea, se simt îmbunătăţiri calitative. Canon Pixma MP540 este un exemplu solid de soluţie all in one pentru acasă. Ea a fost gândită să ofere calitate cât mai mare, la costuri cât mai scăzute. Politica de economisire a energiei funcţionează şi aici, unde trecerea pe iluminare cu LED-uri plus o serie de alte îmbunătăţiri au dus la o reducere a consumului de energie cu peste 90% faţă de modele de multifuncţionale lansate pe piaţă în urmă cu 4 sau 5 ani. De asemenea, a fost eficientizat şi consumul de cerneală sau al altor consumabile astfel încât costurile de înlocuire să fie şi ele mult mai mici.

Fiind un multifuncţional de ultimă generaţie, e aproape imposibil să nu existe şi posibilitatea de a tipări color sau chiar fotografii. Rezoluţia maximă de tipărire este de 9600 x 2400 dpi şi se poate atinge o viteză de imprimare de aproximativ 26 de pagini pe minut în mod alb-negru şi 17 pagini pe minut în mod color. O fotografie standard, de tip 10 x 15, poate fi tipărită în maximum 41 de secunde.

Costuri reduse de întreţinere şi utilizare se obţin şi datorită separării cartuşelor pe fiecare culoare. Datorită unui cititor de carduri inclus, se pot imprima direct de pe cardurile personale de memorie documente, fotografii sau alte materiale.

Atât printarea, cât şi scanarea de documente pot fi executate prin intermediul unui PC conectat la portul USB, fie wireless, cu ajutorul unor device-uri mobile ce dispun de modul Bluetooth.

Ofertant: Partenerii Canon, **Preţ:** 400 Lei

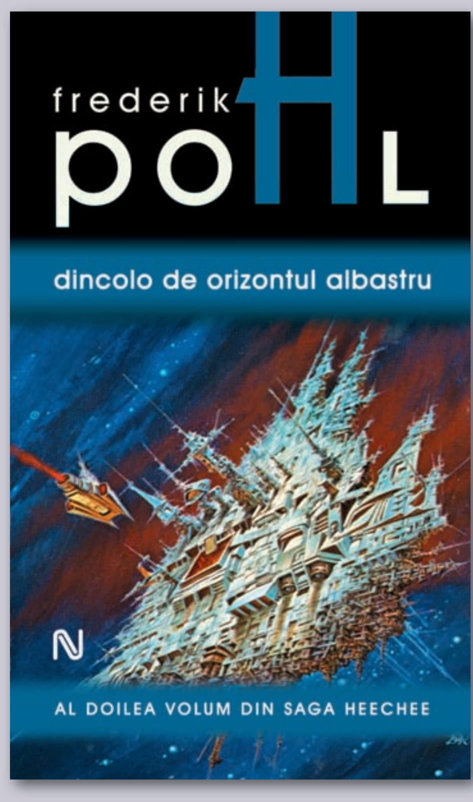
■ **BogdanS**

Titlu: Dincolo de orizont

Autor: Frederik Pohl

Colecție: Nautilus

Traducere: Mihai-Dan Pavelescu



Scriitorul și editorul american Frederik Pohl s-a născut la 26 noiembrie 1919 în New York. Unul dintre întemeietorii genului SF, a participat la cea dintâi convenție de science-fiction care a avut loc în Philadelphia în 1936, unde a început prietenia de o viață cu Isaac Asimov. A urmat liceul Brooklyn Tech, dar l-a abandonat înainte de absolvire. Între 1939 şi 1943 a fost editorul revistelor Astonishing Stories şi Super Science Stories. După participarea în al Doilea Război Mondial, a devenit agent literar, iar în anii '50 a revenit la activitatea de scriitor şi editor. A fost distins cu Premiul Hugo pentru activitatea de editor al revistei If (1966, 1967 şi 1968), la care s-au adăugat premiile Hugo pentru povestirile „The Meeting", în colaborare cu C. M. Kornbluth, şi „Fermi and Frost". Romanul Man Plus (Proiectul omul plus) a câştigat Premiul Nebula, iar în anul următor Poarta a obținut toate marile premii SF: Hugo, Nebula, Locus şi John W. Campbell Memorial. În 1992 a fost lansat jocul pentru calculator Gateway. În 1993, Frederik Pohl a fost desemnat SFWA Grand Master. Pohl nu s-a ocupat numai de science-fiction: a fost vreme îndelungată autoritatea oficială pentru Enciclopedia Britanică în privința împăratului roman Tiberiu, iar în 1980 romanul său Jem a obținut Premiul National Book.

„Pohl oferă science-fiction la vârf: enigme prezentate, examinate şi rezolvate; probleme umane fundamentale – vinovăția, foamea, nesiguranța adolescenților şi singurătatea bătrânilor, războinicia, înțelegerea şi misterul – țesute cu măiestrie într-o intrigă complexă [. . .]. Ca orice SF de calitate, o experiență care dezvoltă mintea."

The Washington Post

„Într-un final exploziv de extrapolare scânteietoare, Pohl răspunde la toate întrebările necesare despre Heechee şi expune câteva speculații cosmologice remarcabile."

Heavy Metal

„Continuarea Porții, sclipitoare şi total diferită."

Publishers Weekly

„Pohl ştie cum să ne prezinte legile universului şi, în acelaşi timp, să ne facă să zâmbim. Cu certitudine, puține cărți m-au hipnotizat, [. . .] m-au lăsat mut de admirație [. . .] şi mi-au prezentat o imagine realmente cosmică!"

Analog Science Fiction Magazine

AFRO SAMURAI: RESURRECTION



După succesul de care s-a bucurat miniseria Afro Samurai, n-a trecut foarte mult timp şi a apărut un film, care continuă povestea. Aici, eroul principal nu este neapărat Afro, invincibilul spadasin de culoare (neagră), ci Sio, o cunoştință mai veche care acum caută răzbunare. Planul ei este să-l readucă la viață pe tatăl lui Afro, un fost „number one" în materie de caft cu spada, ca să-l întoarcă împotriva propriului său fiu. Afro, murind de de mâna celui care l-a crescut reprezintă răzbunarea supremă în ochii lui Sio (Lucy Liu), care îl învinovățeşte de pierderea fratelui ei (remember Cap de Ursuleț?). Prin urmare, spadasinul nostru de culoare nu are de ales decât să lase traiul linistit deoparte şi să curme cu orice preț planul malefic aflat în desfăşurare, dar mai presus de toate să-i asigure tatălui său odihna veşnică odată pentru totdeauna. Deloc surprinzător, Ninja Ninja i se alătură din nou, dovedind, după moartea lui din serie, că nu este altceva decât o plăsmuire a imaginației lui Afro.

Resurrection este mai complex din punct de vedere emoțional decât seria. Afro, Jino, dar mai ales Sio, sunt prinşi într-un dans al durerii dus la un nivel nebănuit. Prin intermediul amintirilor din trecut şi evenimente actuale, vedem capcana întinsă de „banderole" şi ideea de răzbunare, dar mai ales cum fiecare încearcă să se elibereze de

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul dintre cele cinci volume Dincolo de orizont de Frederik Pohl răspunzând la întrebarea:

În ce an s-a lansat jocul pentru calculator Gateway?

- 1891 ☐
- 1992 ☐
- 2001 ☐



Nume, prenume ________

Cod numeric personal ________

Str. ________ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ________

Cod Poştal ______ Județ ________

Telefon ________ e-mail ________

Decupați talonul şi trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câştigătorului va fi publicat în ediția de luna mai 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

povara lor, însă fără succes.

Acțiunea este pur și simplu o nebunie. De exemplu, una dintre lupte se desfășoară în mijlocul unei parade, creînd participanților, dar și publicului gură cască, impreisa că aceasta face parte din spectacol. Asta până când intră agenții lui Sio în scenă și totul o ia razna. În alta, Afro (Samuel L. Jackson) înroșește marea cu sângele adversarilor uciși pe un podeț, într-o manieră cât se poate de brutală. Totuși, exceptând scenele de acțiune, filmul are și câteva probleme. E prea scurt, de exemplu, iar finalul este prea evident. Te lasă cu impresia că, într-adevăr, acesta ar putea foarte bine să fie sfârșitul lui Afro pe micile ecrane. Există, însă, un scurt fragment care le dă fanilor speranțe.



Per total, filmul este cu adevărat epic, iar dacă într-adevăr au vrut să pună capăt seriei în stil mare, atunci realizatorii filmului și-au îndeplinit cu succes misiunea. Pe de altă parte, dacă vor să continue le va fi puțin mai greu, dar nu imposibil. Important este că filmul, la fel ca și seria, te lasă la final cu un sentiment de satisfacție. Din punct de vedere artistic este fantastic, acțiunea fără cusur, iar coloana sonoră, semnată tot de RZA, te face să-ți dorești mai mult. Și cine știe, poate în curând...





www.funnytreat.com/pictures/animated/funny_animated_pictures/funny_animated_pictures_3.gif

Lumea ar face orice ca să crească un pic în ochii celorlalți. Ar face cele mai mari prostii dacă ar crede măcar un pic că ceilalți ar da cu doi bani mai mult pe ei. Nu nega. Ești la fel.

Degeaba scuturi cu hotărâre din plete, știu că te-ai da cu albastru de metil în cap dacă ai fi convins că ar impresiona lumea din jur.

Păi dacă bunică-ta o face, tu de ce nu ai încerca? Oricum, cât de departe ai merge? Cât de tare te-ai face de râs și cât de mult ai fi dispus să suferi? Ai fi în stare să îți faci un pierce în limbă pe viu, doar ca să zică lumea că ești un dur? Ai intra într-o cușcă cu un urs și i-ai trage un șut în fund? Sau ai încerca să te arunci direct în cap la un talent show ca individul din imaginea din link-ul de mai sus? Chiar sunt curios dacă a mai mișcat după reprezentația sa.



nicklarsenmedia.com/vidpages/v_portal.html



Portal. Unul dintre cele mai deștepte jocuri făcute vreodată. După ce Valve a născocit acest joc care îți punea mintea la contribuție într-un fel în care niciun alt joc nu a făcut-o înainte, lumea a înnebunit. Noi l-am declarat jocul anului.

Alții au făcut mii de variații pe aceeași temă. Niveluri extra cu sutele. Variante flash trimise pe e-mail sub formă de documente Excel ca să nu te prindă șeful. Unul dintre cele mai reușite variațiuni pe tema Portal este acest filmuleț de pe site-ul lui Nick Larsen. După cum spune și el, filmulețul a fost realizat prin colajul a mai mult de 1300 de fotografii, care puse cap la cap spun povestea unui posibil candidat la titlul de Cake Eater 3000.

Am fost tot timpul fascinat de cei care au nețărmurita răbdare de a filma cu ajutorul figurinelor Lego.

Îți trebuie mult timp liber și să fii foarte odihnit.

ecodazoo.com/

Știm cu toții că lumea se duce de râpă. Resursele planetei se epuizează în timp ce noi creștem în număr și consumăm din ce în ce mai mult. Pe principiul calul bătrân nu se mai învață în buiestru, degeaba ne răcim gurile încercând să deschidem ochii celor trecuți deja de o anumită vârstă. Așa că trebuie să ne concentrăm asupra tinerelor speranțe. Trebuie să facem în așa fel încât prin tot felul de mesaje, desene animate sau jocuri pe calculator să le arătăm cum mai putem limita un pic consumul, fără ca acțiunile noastre să le resimțim din plin. Cei de pe ecodazoo.com au făcut acest lucru printr-un mic spectacol interactiv, prin care micuții învață două, trei lucruri despre un animal ciudat, dar și află chestii legate de lumina de veghe lăsată aprinsă noaptea la ei în cameră, despre robinetul care nu se închide când se spală pe dinți sau despre maldărul de pungi de la magazine care se aruncă după o singură folosire. Reciclează și nu arunca ceva după o singură utilizare!





Imagine trimisă de Ghostman 007. NO COMMENT



Imagine trimisă de Andy Andy.
Ce faci, mă, acolo?



Imagine trimisă de Alexandru Vitalar.
Ăsta iar a rămas fără baterii!



Imagine trimisă de Vv Vv. David Blaine, is that you?



Imagine trimisă de Breaking Benjamin.
Cum o doriți, în sânge sau mai bine făcută?



Imagine trimisă de danepetrea. Sigur n-o să mai aibă copii.



Imagine trimisă de Vlad Rusu. Ăla micu' s-a apucat de fotbal.

Câștigătorul din acest număr este Ghostman

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

ABONEAZĂ-TE PE UN AN la revista LEVEL şi

economiseşti până la **34%** faţă de preţul de copertă şi în PLUS PRIMEŞTI oricare DOUĂ REVISTE la fiecare abonament pe un an

CUMPĂRĂ ACUM şi ONLINE
www.chip.ro/abo

Alegeţi cele două reviste BONUS dintre cele de mai jos:



Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/abo talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mail abonamente@3dmc.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728.

03/2009

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			69.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			119.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
FOTO-VIDEO	6 APARIŢII			45.00 lei	
FOTO-VIDEO	10 APARIŢII			79.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă | Ocupaţie | Str.

Nr. | Bl. | Sc. | Ap. | Localitate

Cod Poştal | Judeţ

Telefon | e-mail

Am plătit | lei în data de | cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul | Semnătura

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - Navigare GPS 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei



Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/abo Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abo sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Câştigătorii lunii ianuarie

01

La concursul LEVEL împreună cu **HERCULES**, **setul de boxe Hercules XPS 2.0 10** a fost câştigat de Pană Cristian din Botoşani.

La concursul LEVEL împreună cu **UBISOFT**, **jocul CSI: 3 Dimensions of Murder pentru PC** a fost câştigat de Ilieş Dan din Timişoara.

La concursul LEVEL împreună cu **GameShop**, **jocul World of Warcraft Battle Chest pentru PC** a fost câştigat de Tita Ramona-Loredana din Caracal.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele **cinci romane Poarta** au fost câştigate de Varcuţi Valeriu din Deva, Popa Radu-Mihai din Braşov, Apostol Radu din Ploieşti, Hassan Nejad Şerbăneci Darius din Bucureşti şi Florea Nicoleta din Braşov.



CONCURS LEVEL ȘI

extreme-computers.ro



Câştigă o tastatură SteelSeries Limited Edition WoW

Ce tip de procesor conţine sistemul Ultra A6030?
a. Pentium XXX
b. AMD Scufi
c. AMD Phenom II X4 940

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware, pagina 90.

MARTIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna mai a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

ToTheGame.ro



Câştigă unul din cele două jocuri Two Worlds: Game of the Year Edition pentru PC

În ce an se petrece acţiunea din jocul Cryostasis?
a. 1981
b. 1999
c. 2000

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului dedicat jocului Cryostasis din acestui număr al revistei.

MARTIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna mai a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI

ToTheGame.ro



Câştigă unul din cele două jocuri X-Blades pentru PC

Ce culoare are părul eroinei din jocul X-Blades?
a. Castaniu
b. Blond
c. Roşcat

Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului dedicat jocului X-Blades din acestui număr al revistei.

MARTIE 2009

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 aprilie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna mai a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NEXT ISSUE



Război total.
Acum şi pe oceane.



GOW killer?



Împăratul e cu ochii pe tine.
Nu-L dezamăgi!



Rendezvous cu Alma.
Part Deux!



PrePay
spune
la revedere iernii
350 de minute în reţea
350 SMS în reţea
20 de minute naţionale şi internaţionale
totul cu 4 euro/lună
Orange PrePay schimbă lucrurile în mai bine
www.orange.ro
ofertă valabilă cu o cartelă SIM PrePay activată până la data de 5 aprilie 2009;
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei; apelează gratuit *100# pentru activare
orange™